OS FINALISTAS DO CAMPEONATO NESCAU

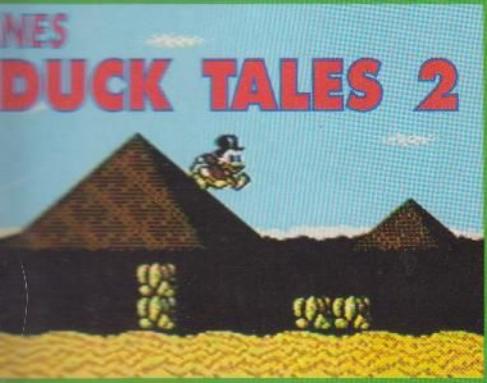
EDITORA AZUL

NES

INTEIRAMENTE DEBULHADO

NES

COM MAPAS E PASSWORDS

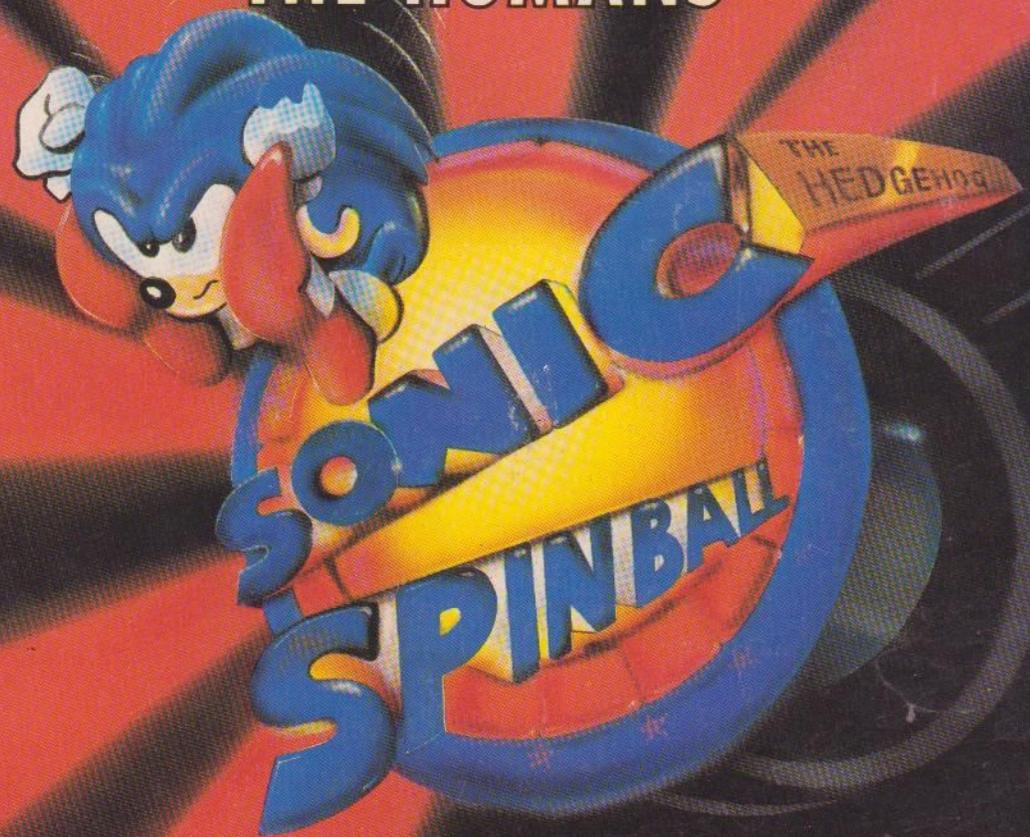
NES

ESTRATÉGIA COMPLETA

MEGA

JUNGLE STRIKE

FINAL FIGHT -CD

SUMMER CHALLENGE

THE HUMANS

SONIC VIRA BOLINHA DE FLIPPER!

VEJA AS PRIMEIRAS IMAGENS

POR QUE SF2 PARA MEGA SAI SÓ EM SETEMBRO

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.

SUPER PRO 2: Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.

SUPER PRO 3: Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.

DEBULHADOR DE GAMES

Chips do Brasil

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

START

MEGA
SONIC SPINBALL

O jogo só sai em novembro. Mas AÇÃO GAMES descolou as primeiras imagens e informações da nova aventura do porco-espinho

SNES
BATTLETOADS

Não pague mais sapo! Veja como este game pode ser debulhado de cabo a rabo!

NES
DUCK TALES 2

Descubra os enigmas e truques para terminar a nova aventura do Tio Patinhas e companhia

AFINAL, COMO SERÁ O SF2 PARA MEGA?

Veja na seção SHOTS o que a Capcom está tramando para produzir o melhor jogo de luta de todos os tempos

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO	REGULAR	BOM	CHOCANTE

2º CAMPEONA
NESCAU

ESTES SÃO OS

MASTER

André Terutomo Kimura - Sumaré - SP
Deise Bezerra Moraes - Recife - PE
José Guilherme Seraphim Ferreira - Goiânia - GO

NINTENDO

Fernando Ferreira Matias - Santo André - SP
Sandro Oliveira Capelli - Santo André - SP
Paulo Ferreira de Moura Jr. - Belo Horizonte - MG

O GRANDE PEGA FINAL VAI ACONTECER NO PLAY LAND, DO

REALIZAÇÃO:

REVISTA AÇÃO GAMES

APOIO:

O BRASILEIRO
E GAMES

2 FINALISTAS

MEGA

Fernando Luís da Cunha Lima - Goiânia - GO
Gilberto Aurélio Cascadan Filho - São Paulo - SP
Ronaldo Felipe Maeda - São Paulo - SP

SUPER NES/SUPER NINTENDO

João Roberto S. Costa e Silva - Goiânia - GO
Eduardo Almeida Garcia - São Paulo - SP
Cristina Leme Salles - São Paulo - SP

TER, EM SÃO PAULO, NOS DIAS 24 E 25 DE JULHO DE 1993.

PATROCÍNIO:

el

SUPER MARIO KART (SNES)

Eu queria saber se existe alguma dica ou mesmo um código de Game Genie para este game animal.
SAULO BENIGNO A. SIQUEIRA
Recife, PE

Fique frio, Saulo. Com AÇÃO GAMES você fica por dentro das coisas. Anote estas duas dicas espertas.

Tiro para trás: *legal para tirar seu perseguidor da pista. Pegue um casco de tartaruga verde, coloque o Direcional para trás e atire. O casco sairá pela traseira do carro e você se livrará dele.*

Corrida no escuro: *esta manha é legal para tornar o game mais divertido. No modo Battle, com dois jogadores, o primeiro que ficar com um balão deve apertar e segurar o botão B até atingir o segundo balão. Quando isto acontecer, este corredor continuará na prova. Só que correrá no escuro.*

Quanto aos códigos de Game Genie, não sabemos de nenhum. Mas, com certeza, algum maluco já deve ter descoberto...

STREET FIGHTER 2 (SNES)

É verdade que ao terminar SF 2 no nível 7 e sem usar nenhum Continue aparece uma foto com todos os lutadores?
CÉLIO ANDREI PEREIRA MARCELINO
Florianópolis, SC

É a mais pura verdade, Célio. Viu só que legal? O final é aquele da figurinha do Street Fighter 2 que a gente deu no álbum Super Dicas. É difícil, mas vale o esforço.

ASTERIX e SONIC (Master)

Existe algum código para escolher fases em Asterix? E no Sonic, dá para jogar com outros bichos como na versão para Mega? Por favor, mandem a resposta por carta.
CARLOS EDUARDO MARTINS BRANDALIZ
São Paulo-SP

Valeu por ter escrito, Carlos Eduardo. A gente não tem condições de mandar uma carta para todo mundo que escreve pra cá. São mais de 4000 cartas por mês! Já pensou?

Agora vamos às dúvidas. Primeiro, Asterix não tem seleção de fases. Você pode descolar umas boas dicas deste game na edição 15 da sua AÇÃO GAMES.

Só dá pra jogar com o porco-espinho nas duas versões de Sonic pra Master. No Sonic 2 de Mega, a raposinha Tails também entra na dança. Mas não dá pra jogar "com outros bichos", como você diz. Existe, isto sim, um Edit Mode. Ele faz com que Sonic se transforme em tudo que está na tela: argola, plataforma, nuvem etc. É uma loucura. Mas só nas duas versões para Mega.

SUPER MÔNACO GP 2 (Mega)

Oi, tudo bem? É a primeira carta que escrevo para vocês. Estou com uma dúvida no game do Ayrton Senna. Como faço para entrar nos boxes?
RAPHAEL ROCHID
Ponta Grossa, PR

É fácil Raphael. Quando uma placa com "pit-in" aparecer na sua frente, segure o botão C. Você voará direto para os boxes para um pit-stop esperto. Escreva sempre que quiser, OK?

LOTUS TURBO CHALLENGE (Mega)

Em primeiro lugar, parabéns pelos dois anos de vida. Que venham vários anos pela frente... Meu problema é o seguinte: não consigo passar da terceira fase deste ótimo game de corrida. Vocês têm todas as passwords?
PAULO CÉZAR OLIVEIRA
Salvador, BA

Valeu pela força, Paulo. Detone em Lotus com estas passwords animais. Anote aí:
Fase 2: *SLEEPERS*
Fase 3: *HERBERT*
Fase 4: *BUSINESS*
Fase 5: *APPLEPIE*
Fase 6: *STANDISH*
Fase 7: *MALLOW*
Fase 8: *TEA CUP*

TARTARUGAS 4 (SNES)

Como faço para descolar dez vidas na estréia das tartarugas ninja no SNES?
TIAGO DE SOUZA NEVES
Lavras, MG

Apesar de Turtles 4 ser meio fácil, damos esta barbada de lambuja pra você. Pegue o controle 2 e, na tela cor-de-laranja (com o nome completo do game), aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. Selecione Options com o controle 1 e aumente o número de vidas (rest) para 10. Moleza!

TOM E JERRY (Master)

Não consigo passar do quarto das crianças. Qual é o segredo?
FRANCISCO COSTA FERREIRA
São Luís, MA

O quarto das crianças é a sexta e última fase do jogo. O lance é ir sempre pelas plataformas de cima para não ficar no mesmo nível que Jerry. Não esqueça de pular os soldadinhos de chumbo e desviar das bolas de futebol.

BOMBERMAN (Nintendo)

Gostaria de saber a password da última fase deste game. Já estou ficando louco de tanto jogar...
RODRIGO IZEPPE
Piracicaba, SP

Anote aí, Rodrigo. A password para a fase 50 deste game incrível: JDNMKLGJDJGGCPOLOMNF.

TINY TOON (Mega)

Vocês poderiam fornecer a lista completa de passwords do game do Perninha?
MARCIO LUIZ PEREIRA
Goiânia, GO

A gente publicou a lista completa na edição 34. Para você não ficar na mão, anote os códigos para os chefões das fases 5 e 6 e também o código para a fase 7.
Chefe da 5: *RZZW HXBB DDZW HXBB LDMH*
Chefe da 6: *GQZW HXBQ ZGZQ HXBQ ZDJZ*
Fase 7: *RQZQ HXBQ ZKZQ HXBW ZGJT*

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

SNK

Qual o endereço e da SNK no Brasil? O que ela faz?
ELDER WILLIAN DA SILVA
Marília, SP

Anote aí: Avenida Euclides, 58, Jabaquara - CEP 04326-080 - SP. Ela representa os produtos SNK no Brasil.

CD ROM

Este acessório pode ter jogos com qualidade de desenho animado, como Dragon's Lair? O CD ROM da NEC é para TV ou computador? Quanto custará o CD ROM da Nintendo?
RODRIGO VIZALLI
Paranavaí, SP

Todos os CD ROM, teoricamente, têm capacidade para jogos com animação de desenho. O da NEC é compatível com TV, e o da Nintendo ainda não tem estimativa de preço.

ORIGINAL

Já comprei três cartuchos da marca Fotomania, compatíveis com Nintendo, e todos apresentaram defeito. Estes cartuchos são originais?
GIBRAN O. SILVA
Rio Claro, RJ

Os cartuchos originais têm um selo dourado com o nome Nintendo bem visível na embalagem, Gibran. Games em cartuchos piratas não oferecem nenhuma garantia de qualidade ao consumidor.

MASTER

Estou achando que o Master System tem pouca variedade de jogos em relação aos outros videogames. Até em locadoras é difícil encontrar cartuchos para ele. Estou pensando em trocá-lo por outro sistema, mas qual?
LUIS FERNANDO B. ALBINO
Curitiba, PR

Atualmente, o videogame com maior variedade de jogos é o Mega Drive. Outra vantagem do aparelho é que ele possui um adaptador para que você possa jogar com os cartuchos de Master que você já comprou.

SUPER PAD

SUPER PAD
TURBO
BA OFF
OFF
SLOW
START
A
B
A
B

* marcas registradas de terceiros

DEPARTAMENTO DE VENDAS

ENGESOFT

TECNOLOGIA NA INF. LTDA.
CGC 53.393.732/0001-55
Av. República do Líbano, 2.073 São Paulo - SP
TEL.: PABX (011) 549-9788
FAX: (011) 575-9579

FÁBRICA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

LOOK LIKE

IND. E COM. PROD. PLAST. ELET. LTDA.
CGC 67.065.227/0001-96
R. Cel. Souza Reis, 105 - São Paulo - SP
TEL. / FAX (011) 293-4922

Joystick de Última Geração: disponível em sete modelos abrangendo praticamente todos os consoles do mercado.
Com recursos sofisticados mas de fácil manuseio e alta durabilidade.
Possui formato ergonomico que permite mais conforto no manuseio.

SP-1 *Para Phantom System *, HI - TOP GAME * E TURBO GAME **
- *Super Anatômico*
- *Direcional de 8 Posições*
- *Turbo Independente para todos os Botões*
- *2 Botões Laterais*
- *Slow Motion (2 Velocidades)*
- *Botão B + A*
- *3 Velocidades de Turbo*

SP-2 *Para Dynavision * 2 e 3*
- *Super Anatômico*
- *Direcional de 8 Posições*
- *Turbo Independente para todos os Botões*
- *2 Botões Laterais*
- *Slow Motion (2 Velocidades)*
- *Botão B + A*
- *3 Velocidades de Turbo*

SP-3 *Para Mega Drive**
- *Super Anatômico*
- *Direcional de 8 Posições*
- *Turbo Independente para todos os Botões*
- *2 Botões Laterais*
- *Slow Motion (2 Velocidades)*
- *3 Velocidades de Turbo*
- *16 BIT*

SP-4 *Para Master System **
- *Super Anatômico*
- *Direcional de 8 Posições*
- *Turbo Independente para todos os Botões*
- *2 Botões Laterais*
- *Botão B + A*
- *3 Velocidades de Turbo*

SP-5 *Para Geniecom**
- *Super Anatômico*
- *Direcional de 8 Posições*
- *Turbo Independente para todos os Botões*
- *2 Botões Laterais*
- *Slow Motion (2 Velocidades)*
- *Botão B + A*
- *3 Velocidades de Turbo*

SP-6 *Para Super Nintendo * e Super Famicom **
- *Super Anatômico*
- *Direcional de 8 Posições*
- *Turbo Independente para todos os Botões*
- *2 Botões Laterais*
- *2 Velocidades de Turbo*
- *16 BIT*

SP-7 *Para Top System **
- *Super Anatômico*
- *Direcional de 8 Posições*
- *Turbo Independente para todos os Botões*
- *2 Botões Laterais*
- *Slow Motion (2 Velocidades)*
- *Botão B + A*
- *3 Velocidades de Turbo*

TORNEIO SUZUKA REUNIU 1001 INSCRITOS EM SP

Exatamente 1001 jogadores participiparam do 1º Torneio S
8 Hours, realizado em São Paulo, que agitou a moça
arcades durante um mês. O torneio terminou dia 26 de junh
o apoio de AÇÃO GAMES e foi organizado pela Rede Playlan
Shopings Center Norte e Morumbi, com patrocínio da H
Moto Remaza. Até o piloto profissional Alexandre Barros (
Lucky Strike de 500cc) participou.

SEGA TERÁ TV A CABO NOS STATES

Os gamemaníacos americanos são mesmo uns caras de sorte. Imagine que eles terão um canal de TV inteiramente dedicado aos games, com uma programação farta em dicas, demonstrações de lançamentos, novidades e... o que é mais chocante: acesso a um montão de jogos via cabo!

Para realizar este ousado projeto, a Sega associou-se a duas empresas americanas na área de telecomunicações: Time Warner Entertainment e TCI. O Sega Channel, como já foi batizado, será um canal de TV a cabo. Para tê-lo em casa, as pessoas pagarão uma taxa mensal. O serviço entrará em operação experimental ainda este ano, mas só começa a funcionar pra valer em 1994.

Ao assinar o Sega Channel, os usuários receberão um aparelho especial chamado Decoder. Com o mesmo formato de um cartucho, o decoder deve ser colocado no console Genesis e plugado num cabo (que é por onde os sinais de áudio e vídeo chegarão à casa a pessoa). Aí será só ligar o console, a TV e pronto! Sega Channel aparecerá na telinha com um apetitoso menu de opções, onde estarão disponíveis vários tipos de programação: dicas, lançamentos, notícias, promoções da Sega, campeonatos etc.

Outra função do Sega Channel será transmitir jogos aos assinantes. Bastará escolher qualquer game disponível no menu de opções e, imediatamente, o software daquele jogo será enviado via cabo até o console da pessoa. Yes! Os felizardos assinantes do canal poderão debulhar vários games para Mega sem usar cartuchos. Isso não é demais?

Ainda não se sabe que jogos estarão disponíveis ou como será a programação do Sega Channel. Vamos esperar o lançamento experimental para dar maiores detalhes. Com certeza, a Sega vai caprichar: ela pretende colocar seu canal em nada menos que 14 milhões de lares americanos.

PORQUE SF2 - CHAMPION EDITION PARA MEGA FOI ADIADO

Na edição passada, noticiamos em primeira mão que o lançamento de Street Fighter 2 para Mega havia sido adiado para setembro. Como a assessoria da Capcom nos Estados Unidos não deu muitas explicações sobre o adiamento, nosso correspondente no Japão, Angelo Ishi, foi conferir os motivos com a Capcom do Japão. E veja as informações que ele conseguiu:

O adiamento para setembro foi decidido para que fosse possível realizar algumas melhorias no jogo, atingindo o padrão de qualidade esperado pela Sega

A verdadeira versão de SF2 para Mega pode ser muito diferente do que se imagina

Enquanto a Sega decidia fazer alterações no jogo, foi divulgado para julho o lançamento da versão para SNES, com as mesmas características do Champion Edition de arcades e mais algumas inovações - tudo em 20 Mega de memória! (Veja em nossa próxima edição uma matéria completa sobre este superlançamento)

Por causa da nova notícia, a Se
Capcom resolveram então produzir uma
para Mega com 24 Mega de memória e
mais recursos que a de Super NES. Por
software só deverá ficar pronto em set
para lançamento
tâneo no Japão e
dos Unidos

A Capcom r
que a nova vers
golpes e movi
inéditos, mas n
trou muito em de
Uma das novida
verá pintar um n
luta coletiva, na
12 personagens
rão dois times e
um contra o outr
que barato!

Assim, caros leitores, tudo o que já
por aí em matéria de golpes e movime
jogo pode estar muito longe da realida
isso AÇÃO GAMES só vai divulgar a
completa do game quando ele for oficia
lançado. O preço nos Estados Unidos fi
taixa dos 70 dólares

MORTAL KOMBAT TERÁ VERSÃO ATÉ PARA MASTER

O lançamento de Mortal Kombat nos Estados Unidos promete ser um dos grandes eventos do ano. A produtora de software Acclaim pretende soltar no mesmo dia, 13 de setembro próximo, todas as versões: Super NES, Mega Drive, Game Gear, Game Boy e Master System. Isso, mesmo, Master! Desta vez, os fãs do 8 bits da Sega não vão poder dizer que ficaram de fora! A data cai numa segunda-feira e já foi batizada de Mortal Monday (Segunda Mortal). E a Acclaim não vai sossegar por aí: está planejando lançar uma versão para Sega CD no ano que vem.

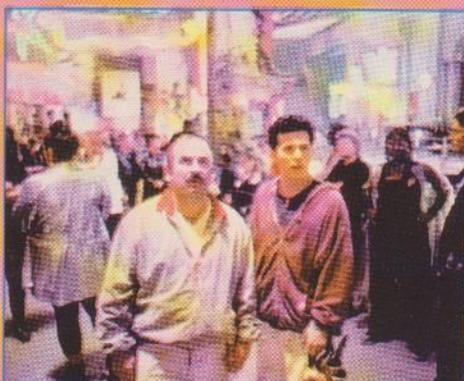
Mortal Kombat já nasce recordista
sões. Aqui, você vê a de Game Bo

...inscritos, 371 pilotaram Suzuka 8 Hours no Center Norte e ... Morumbi. No Center Norte, o vencedor foi Sayed Habib ..., 24 anos, que se classificou como campeão 92 vezes e ..., na final, 3 minutos e 19 segundos. No Morumbi Shopping, ... campeão foi Hélio Kazuo Matsumoto, 22 anos, que conquistou ... e ganhou a final com 3'21"78"'. Os felizardos faturaram ... moto Honda cada um. Valeu a pena, não valeu?

O FERA SAYED AZAR, UM DOS CAMPEÕES, CHEGOU A REGISTRAR 2'19"

FILME DE SF 2 VAI MESMO SAIR. SUPER MARIO JÁ ESTA PASSANDO NOS STATES

Só no segundo semestre de 1994. É quando os streetmaníacos verão Ryu, Bison, Chun-Li e companhia limitada nas telas dos cinemas. A produtora autorizada pela Capcom para transformar Street Fighter 2 em filme é a Pressman, dos Estados Unidos.

Até agora, só foi divulgado o nome de quem dirigirá o filme: Steven de Souza, o mesmo de Duro de Matar e 48 Horas. Escolher os atores que interpretarão os 12 personagens de Street Fighter é que não vai ser nada fácil - tanto é que, até agora, nenhum nome foi divulgado. Sejam eles quem forem, vão precisar de muitos efeitos especiais para dar facões, sonic booms, yoga flames e outras loucuras do game.

O ator Bob Hoskins (o cara da esquerda) é quem vive o Super Mario do cinema

Super Mario - Enquanto isso, nos Estados Unidos, o filme Super Mario Brothers está rolando nos cinemas desde o final de maio. Na história criada para o cinema, existe um outro planeta Terra, igualzinho ao nosso, criado pela explosão de um meteoro há 65 milhões de anos. Os personagens do game vivem neste outro mundo, dominado por Koopa.

Mario e Luigi são dois encanadores que moram em Nova Yorque e criam um dinos-saurinho de estimação, o Yoshi. Eles desafiam o rei Koopa, que trama planos diabólicos para raptar a princesa Daisy. O filme tem muita ação e efeitos especiais para criar um clima de videogame - as famosas bolinhas de fogo que Mario atira não poderiam faltar, claro. O filme deverá estreiar por aqui em outubro.

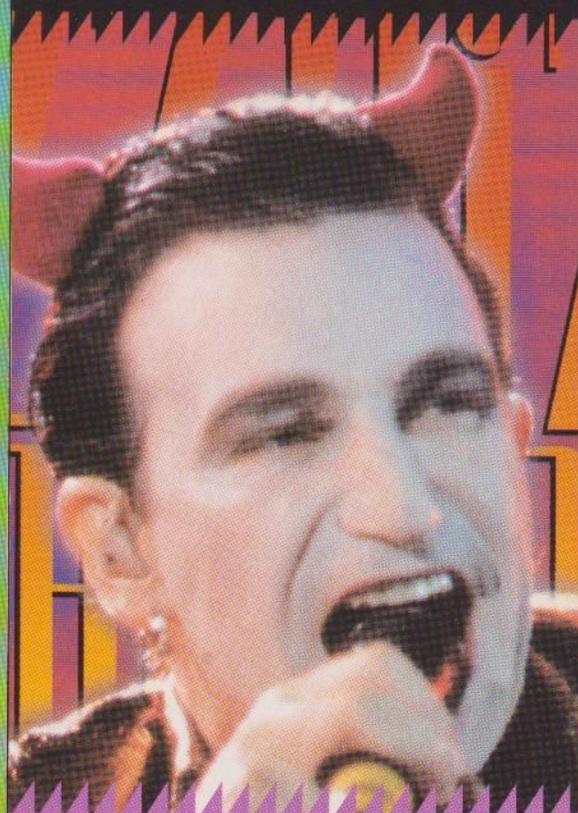
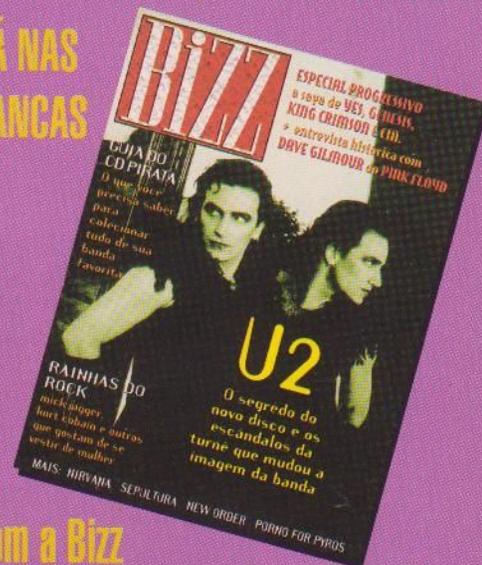
CARTUCHOS JÁ TÊM CLASSIFICAÇÃO POR IDADE

Para ajudar os consumidores a escolher jogos, a Sega resolveu classificar seus cartuchos de acordo com ... dificuldade e grau de violência, indicando para que faixa de idade eles são mais apropriados. Os ... classificados com as letras GA são tipo "censura livre", indicados para qualquer idade; os que levam ... classificação MA-13 são mais apropriados para maiores de 13 anos; e os MA-17 são indicados para maiores ... anos. A classificação já está presente nos cartuchos de Genesis, Game Gear e nos discos para Sega CD.

SNES TERÁ NOVO ACESSÓRIO

Para quê um joystick novo se o controle original do seu Super NES pode ter todas as funções que você sempre quis? Pensando assim, a fabricante americana Tyco está lançando um revolucionário acessório que dá muito mais recursos ao joystick do SNES como auto-fire, turbo, câmera lenta e outros.

O Power Plug é uma caixinha com uma abertura para conectar ao joystick e um cabo para ligar ao console. Através dos botões do acessório, você modifica as funções do controle, fazendo os tiros ficarem ultra-rápidos, criando o efeito de câmera lenta no jogo etc. O preço não foi divulgado.

Este acessório vai turbinar o joystick do seu Super NES

BATTLEMANIACS

Battletoads *nunca teve fama de ser um jogo fácil. Que o diga quem jog a primeira versão, para Nintendo 8 bits. A de Mega Drive não foi diferen e a de Super NES é simplesmente arrasadora. O game é tão difícil que, alguns momentos, até o jogador mais fera vai ter vontade de arremess cartucho, console e tudo pela janela. O sacrifício compensa, pois o game é com gráficos de primeira e trilha sonora detonante. O lance é comandar sapos Pimple e Rash na luta contra os capangas da bandidona Dark Que que raptou o sapo Zitz e a princesinha Mishiko.*

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS / Tradewest

Ação | 8 Mega | 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Pagando sapo

O que faz este jogo ser tão bom são os vários tipos de desafios. Numa fase, você arregaça os punhos e parte para a pancada. Na outra, desce um poço cheio de perigos numa plataforma flutuante. Mais adiante, dirige um jet-ski em alta velocidade, evitando esborrachar-se em paredes de pedra. Nas seis fases tudo tem que ser feito com muita velocidade e precisão. Qualquer cochilo e você vai pagar o maior sapo.

Golpes exagerados

Quando o assunto é descer porrada, os personagens de *Battletoads* saem com os golpes mais engraçados e exagerados que o videogame já mostrou. O legal é que, para curtir as marretadas de Pimple ou o chute-machado de Rash, você não tem que fazer grandes ginásticas com o joystick. Os comandos são poucos e fáceis, e os golpes saem diferentes conforme a situação.

FASES DE BÔNUS

No meio desta pedreira que é Battletoads, você encontra duas fases de bônus pra relaxar e ganhar vidas extras. A primeira vem logo depois da fase 2. A segunda é após a fase 5.

Cada dominó branco vale um ponto, e os dominós de cinco valem cinco pontos. Evite as peças pretas

Atropele os pinos de boliche branco. Desvie dos bichos e caveirinhas

COMANDOS

A - pulo
B - ataque (soco ou chute)
→,→ + B - empurrão
A + B - ataque com pulo
X, depois B - levanta o adversário e depois joga-o no chão

FASE 1 - PANCADA PURA

O game já começa bem, com pancada rolando adoidado. Uma legião de psycho-pigs despenca na tela, mas não se afobe: tente aplicar seqüências de golpes pra ver as marretadas e botinadas saírem.

Fique ligado nos buracos que pintam no chão e passe correndo sobre as pontes. São pequenas armadilhas desta fase

Fique à direita da tela e, com empurrões, force o porco de pedra para a esquerda. É baba

OS ATAQUES MAIS RADICAIS SÓ SAEM QUANDO VOCÊ APLICA UMA SEQÜÊNCIA DE GOLPES SOBRE O MESMO ADVERSÁRIO

Marretada - Seqüência de socos

Chifrada - Seqüência de empurrões

Bigornada - Seqüência de soco com pulo

Botinada - Seqüência de empurrões com o inimigo no chão

RASH

Karatê - Seqüência de chutes

Chute - machado: Seqüência de chutes com pulo

Pesão - Seqüência de empurrões

Pé-de-maça - Seqüência de empurrões com o adversário no chão

FASE 2 - DESCENDO O POÇO

Aproveite esta fase para faturar vidas extras. A cada seis bifas que você der na mesma mosca, ganhará uma vidinha. Mas nem tudo é camarada neste poço, especialmente as paredes com espetos, as serpentes e os ventiladores.

COMANDOS

→, → - toquinhos seguidos fazem o skate andar mais rápido
B - ataque

Encoste na parede e aperte o B: seu skate vira uma arma contra as temíveis serpentes

Pendurando-se no teto, você fica imune aos ataques destes canhões

FASE 3 - JET SKI

Esta fase é um trauma. A tela anda numa velocidade alucinante, e você tem que desviar de paredes de pedra. Quando pintar uma rampa, não vacile: pegue-a pra voar sobre os buracos.

COMANDOS

Qualquer botão - pulo

No meio da fase, você vai ver uma seqüência de três rampas duplas. Na primeira, pegue a debaixo; na segunda a de cima e na última, debaixo

Em alguns momentos, você vai esquiar dentro do rio. Fique apertando ↑ + botão de pulo para pegar a rampa escondida e voltar para cima

FASE 4 - COBRAS

Aqui não há truque ou promessa que possa ajudar. O lance é decorar o trajeto das cobras e ter muita rapidez para pular no momento certo. Quem não pirou até aqui, não passará desta fase sem enlouquecer.

Você tem que pular de uma cobra para outra até achar a saída. Sem encostar nos espinhos ou cair, é claro

FASE 5 - FUGINDO DA SERRA

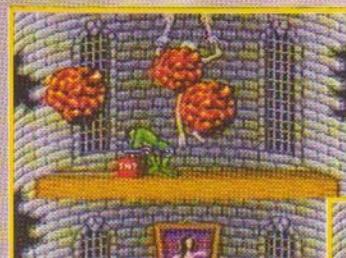
Prepare-se para ter delirium tremens. Agarrado numa mistura de trem com patinete, seu sapo precisa fugir do rato que corre atrás com uma serra. Cada vez que o trilho muda de direção, você tem que apertar no joystick a direcional correspondente. Ou seja: o trilho sobe, você aperta ↑. Abaixe para passar sob os lugares estreitos e pule os trilhos rompidos.

COMANDOS

Direcional - para acompanhar o sentido dos trilhos
A - abaixa **B** - pula

Preste atenção nas placas: elas indicam trechos onde os trilhos se romperam.

FASE 6 - TORRE

Finalmente você chega aos domínios de Dark Queen. Ao descer os andares desta interminável torre, um rato tenta passar na sua frente. Não deixe que isso aconteça, porque senão ele explodirá a torre e você vai de embrulho. Dê umas bofetadas no ratão sempre que ele chegar muito perto.

Quando você alcançar o detonador, fique na frente dele e aperte o B. Aquele ratão vai virar churrasco!

Dark Queen é seu último desafio na torre. Enquanto ela está transformada em furacão, tente segui-la. Assim, quando a chefona aparecer por completo, você estará pertinho para atacá-la

FINAL

Depois de derrotar Dark Queen, Zitz é resgatado e tudo parece ter chegado ao fim. Mas que nada! Silas, o comparsa da vilã na história, escapa numa nave espacial e os sapos vão atrás. Tudo isso rola numa bela seqüência de animação. Mas haverá uma hora em que você precisará agir.

O sapocóptero intercepta a nave de Silas. No momento em que a mira passar sobre a nave, aperte o B para ela parar. O tiro sairá automaticamente

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

ALIEN 3/Acclaim			
Ação	8 Mega	1 jogad	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERS

ALIEN 3, PRODUZIDO PELA SOFTHOUSE ACCLAIM, É MAIS UM EXCELENTE MOTIVO PRA QUALQUER PESSOA TER UM SUPER NES EM CASA. ESTA APARIÇÃO DAS CRIATURAS BABONAS NO 16 BITS DA NINTENDO JÁ É DISPARADAMENTE O MELHOR GAME DE AÇÃO LANÇADO ESTE ANO E DÁ UM BANHO EM GAMES "CABEÇA" CONSAGRADOS, COMO PRINCE OF PERSIA OU FLASHBACK. AFINAL, ALIEN 3 TEM AVENTURA, AÇÃO E SUSPENSE EM DOSES IDEAIS

ALIEN

MOSTRA A QUANTIDADE DE MUNIÇÃO
TIR METRAL
ATIRA BOMBA
ABRE PORTAS
ABAIXAR-SE
LIGA OU DESLIGA O RADAR
ACION LANÇA-CH

Quase um cinema

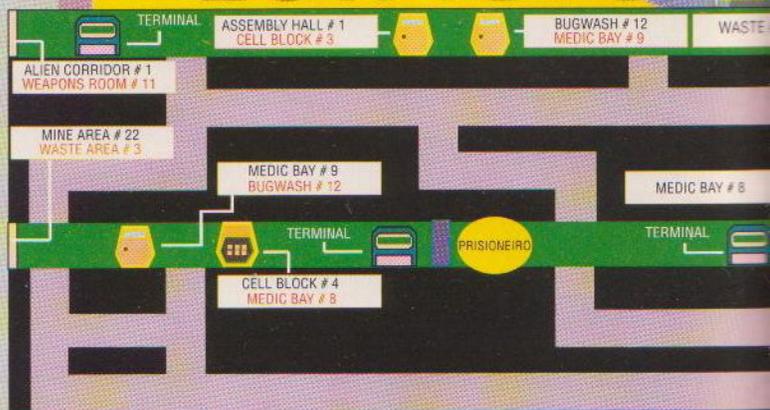
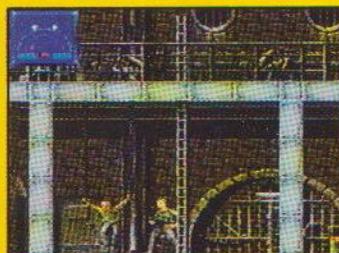
Os gráficos são espetaculares, com cenários repletos de detalhes e movimentos perfeitos da tenente "skinhead" Ripley. O som também está de babar: trilha de filme de ação digna de Oscar com ruídos e vozes digitalizadas da hora. Outra boa notícia, especialmente pra quem aloprou com as versões para Mega Drive e NES: nesta versão, NÃO HÁ RELÓGIO e salvar prisioneiros não é o mais importante. "Então deve ter trocentas fases, né?". Que nada, meu! São só seis estágios, divididos em várias missões. Não é moleza, nem interminável.

Mas o toque de gênio está nos mapas: é um labirinto pra cada fase, todos muito bem-arquitetados, com terminais onde você recebe missões e outras informações. *Alien 3* do SNES é um jogaço daqueles que dão orgulho de curtir videogame.

Um jogo animal desde o começo. Pague um sapo pra esta tela de apresentação...

MAPAS DE LAMBUJA

Vamos dar uma linda geral nos estágios 1 e 2, englobando quinze missões e dois mapas do balacubaco. Passe sempre nos terminais para ficar ligado no que rola e recarregue sua energia e suas munições nas enfermarias e nas salas de armas. Se ligue no sinal #, que aparece a toda hora: em inglês, ele quer dizer número. Detalhe: você não é obrigado a seguir a ordem das missões sugerida nesta matéria.

ESTÁGIO

HUNT OR BE HUNTED - resgate todos os prisioneiros que estão em CELL BLOCK #3 e CELL BLOCK #4

Liberte os prisioneiros, encostando neles e ficando de olho no radar para encontrar os reféns restantes

PRESSURE POINT - so os canos furados da M #22

Para soldar um cano, abaix frente ao vazamento e use chamas até o marcador indic

TERMINAL
CELL BLOCK #5
BUGWASH #8
FURNACE AREA #6
HANGAR BAY #4
ASSEMBLY HALL #2
TERMINAL
ALIEN CORRIDOR #2
MEDIC BAY #3

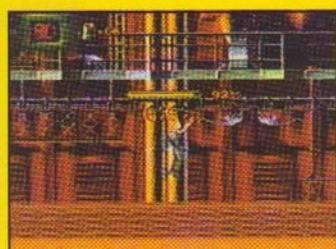
ESTÁGIO 2

PASSWORDS ESPERTAS	
ESTÁGIO 2	QUESTION
ESTÁGIO 3	MASTERED
ESTÁGIO 4	MOTORWAY
ESTÁGIO 5	CABINETS
ESTÁGIO 6	SQUIRREL

...WER TO THE PEOPLE - pegue ...caixa de força no HANGAR BAY #4 e leve-a ao gerador da ...EAPON ROOM #8

...caixa de força fica quase no topo ...Hangar Bay #4. Use as correntes ...penduradas para cortar caminho

...EPTHS OF DESPAIR - simples: ...sertar todos os canos fura... em BUGWASH #8

MERCY MISSION - salve quatro prisioneiros na FURNACE AREA #7

Em FURNACE AREA #7, Ripley vai se pendurar como chimpanzé para atravessar este longo trecho

ON A SHORT FUSE - conserte todas as caixas de fusíveis de três fases em MEDICAL BAY #3

MISSION IMPOSSIBLE - nem tanto: você deve salvar oito prisioneiros que estão na FURNACE AREA #6

Oh não! Outra parede pra atrapalhar sua missão. Saia e entre novamente na FURNACE AREA #6 por outra porta

WATCH YOUR BACK! - vá até a ASSEMBLY HALL #2 e solde seis caixas de fusíveis de 3 fases

360 DEGREE ACTION - em ALIEN CORRIDOR #2, detone todos os ovos de aliens e solde a porta do lado direito

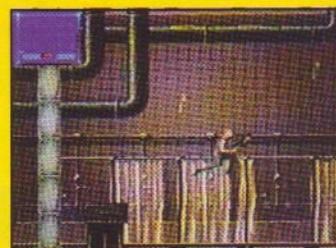
...EAT IT UP - detone todos os ...os de aliens que estão em ...ASTE AREA #3 e ALIEN ...ORRIDOR #1

...ocê só arrasa os ovos de aliens ...uando eles estão se abrindo

...OWER LINK-UP - ache a unida...de de ignição em WASTE AREA ... Conecte-a no gerador de for...ça em ASSEMBLY HALL #1

...uma baita brecha nesta parede. ...para pegar a unidade de ignição e ...itens do outro lado

CROSSED WIRES! - conserte uma caixa de junção e duas caixas de fusíveis de 3 fases na WASTE AREA #2

POWER PLUS + - soldar todas as caixas de fusíveis de 3 fases que estão quebradas em BUGWASH #12 e MEDIC BAY #9

Em BUGWASH #12, estes pingos não são pra tomar banho: é ácido mesmo! Não encoste!

CLOSED DOORS - sua missão é soldar a porta da WEAPONS ROOM #11

Em WEAPONS ROOM #11, faça a limpa nos itens antes de trancar a sala

TOTAL CONTROL - sele as duas portas de entrada para MEDIC BAY #8. Mas solde pelo lado de fora, OK?

PARA NÃO SER PEGO DE SURPRESA, ACIONE SEU RADAR DE VEZ EM QUANDO. OS PONTOS BRANCOS SÃO ALIENS E OS VERMELHOS SÃO PRISIONEIROS

PRA DETONAR OS FILHOTES DE ALIENS, ABAIXE-SE PARA ATIRAR

NESTA VERSÃO PARA SNES, A TENENTE CAREQUINHA ESTÁ BEM ESPERTA. ALÉM DE MANDAR CHUMBO PARA AS OITO DIREÇÕES, RIPLEY ATIRA ATÉ QUANDO ESTÁ PENDURADA

ITENS

Poupe os itens e não pegue aqueles de que você não está precisando no momento, pois você pode se arrepender depois. Não seja esfomeado.

Pente de metralhadora
vale 99 balas

Carga de bombas
vale 10 bombas

Refil vermelho
dá carga total de chama vermelha, a mais fraca

Refil verde
recarrega todo o fogo verde, que tem poder intermediário

Refil azul
dá carga total de chama azul, a mais poderosa

Caixa de socorros
recarrega 20% de sua energia

A saga Turrican já tinha pintado desas trosamente em versões para Mega Drive e Amiga. Mas fique sabendo que este Super Turrican, do Super NES, é o único jogo desta saga que presta pra alguma coisa. Os gráficos são bonitos e riquíssimos em cores e imagens. Até exageraram: pode dar até dor de cabeça no fim da brincadeira. Afinal, como em todo bom jogo de ação, Super Turrican apresenta situações e movimentos a mil por hora. Há itens variados pra dar e vender e o desafio é razoavelmente difícil. Enfim, Super Turrican é uma boa pedida pra galera que curte games como Universal Soldier sem ficar tonta.

Cenários pirados

Você comanda um robô bastante ágil e o lance é mandar bala pra todos os lados e papar a maior quantidade de itens que conseguir. E a caminhada é longa e malucona, passando por lugares totalmente diferentes da nossa realidade terrestre. Jogue e confira. Mas saque antes algumas dicas cruciais .

O negócio é ficar atirando para o alto, onde pintam estas plataformas repletas de itens escondidos

Na primeira fase, corte um caminho animal: caia nesta cachoeira à direita e encontre uma passagem secreta

COMANDOS

B - pulo	R - bomba
X - lança raio paralisante	Y - tiro
↓ - transformar-se em shurikin	
↓ + Y - transformar-se em shurikin e soltar bombas terrestres	

FIQUE LIGADO: ESTE GAME SÓ POSSUI 3 CONTINUES

Quando pintar esta chuva de rochas, vire shurikin e fique espalhando bombas terrestres pela tela até acabar a tempestade

Pra detonar este chefão, atire na cabeça dele e desvie-se dos raios verdes que saem da barriga do monstro

Não fique esmagado: suba rapidamente estas paredes e não dê tanta importância para a coleta de itens

SUPER TURRICAN / Seika
Ação — 1 jogador — 12 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Detone os canhões à laser que estão nos canto[s] e mande bala nesta cabeça gigante na fase [...]

ITENS

Vale 100 pontos	Tiro a laser, o melhor
Aumenta sua energia	Tiro que se espalha como metralhadora
Escudo de proteção temporário	Tiro bolinha, o mais fraquinho
Vale uma bomba	Vale uma vida extra

✸ É muito comum ter vidas extras escondidas atrás de colunas e paredes com acesso fácil. Vasculhe! ✸ Embaixo [do] marcador de energia do robô, existe outro medidor, que indica o tempo de duração da magia de transformação em shuri[kin]

VEGAS STAKES

VEGAS STAKES / Nintendo			
Cassino	8 Mega	1 a 4 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Las Vegas é a capital mundial dos cassinos. Este clima de aposta contínua é retratado com perfeição em Vegas Stakes. O seu objetivo é acumular grana em cinco tipos de jogo, que rolam em cinco cassinos a escolher. Você começa num dos cassinos baratos e vai para o mais caro se tiver juntado grana. Teste a sua sorte e coloque a cabeça pra funcionar.

ROLETA

E lá vai a bolinha! As pessoas ao redor da mesa ficam apreensivas, aguardando a parada. Torça para não dar o número zero: se cair nele, todo mundo perde. Roleta é sorte com estratégia. Bole a sua!!!

PÔQUER

Clássico jogo de carteado. Ganha quem fizer as seqüências mais valiosas. Se você não conhece as regras, aperte R para tentar aprender tudo direitinho.

BLACK JACK (21)

Seu objetivo é fazer 21, com a soma das cartas. Valete, Dama e Rei valem10. Se ninguém fizer 21, ganha quem tiver o valor mais alto, sem estourar 21.

SLOTS

São as máquinas caça-níqueis. Gire a manivela e torça para sair uma combinação valiosa. Aperte os botões R ou L para ver as melhores combinações.

CRAPS (DADOS)

É o mais complexo. As apostas giram em torno das combinações que podem sair dos dados. Se você curte detalhes, Craps é o jogo dos seus sonhos.

Pôquer de sete cartas. É o menos dinâmico de todos. Legalzinho

O ás é um verdadeiro coringa. Pode valer um ou onze, como for melhor

Quanto mais fichas apostar, mais grana poderá ganhar. É só tenta

Lance os dados , torça para dar o seu número e aguarde o resultado.

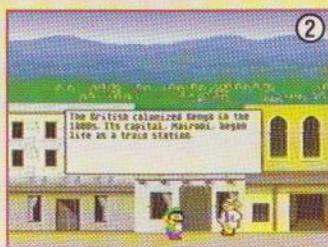
MARIO IS MISSING!

COMANDOS	
Y- corre	SELECT- mostra mapa
B- pula	R- detalhe do mapa
A- fala com a galera	START- acessa tela

Onde está Mario? O encanador italiano de Nova York se perdeu. E isto já é um bom motivo para um novo game. Você é Luigi, irmão de Mario, e tem a missão de viajar o mundo todo atrás do sumido.

O game começa no castelo. Você verá cinco portas e deve escolher uma delas. Após completar as cinco etapas, um chefe aparecerá. São três castelos no total. Ou seja: quinze portas e três chefes. Só depois deste trampo todo você terá o prazer de reencontrar Mario. Que carinha difícil!

COMO ACHAR MARIO

Tudo começa no castelo. Escolha uma das cinco portas e entre

Faça perguntas aos pedestres para saber onde está

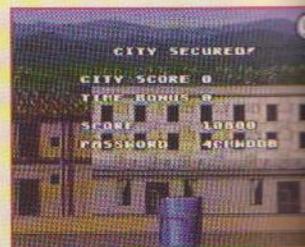
Localize no mapa os balcões de informação e as tartarugas

Siga as tartarugas. Pule nelas e no objeto que soltam para pegar um artefato. Consiga três artefatos ou objetos para fechar a fase

Uma vez de posse dos três artefatos, vá aos balcões de informações. Responda às perguntas com exatidão e...

Entre para tirar uma foto como esta

Depois de três fotos, busque Yoshi (no Globulator) e ache o cano azul que indica a saída da fase

Tá vendo este monstrinho ama lado? Ele morre de medo de Yos Só dá para acabar a fase com simpático dino

Ufa! Bônus para o vencedor. Es game não tem pontuação. Vo não morre e o tempo também n acaba

MARIO IS MISSING É UM GAME MUITO LEGA SÓ QUE NÃO VARI NUNCA. É PRA JOGAR UMA VEZ E DESENCANAR, FALOU?

Turista acidental

Mario is Missing tem cara de aventura, mas é um game educativo. Cada porta do jogo corresponde a uma cidade do mundo: você vai da Austrália à Europa, passando pela Ásia, Estados Unidos e Brasil. E precisa responder perguntas gerais sobre os lugares. Como ninguém nasce sabendo, peça ajuda à galera de cada cidade.

Mas só conversar com a moçada não resolve. Você tem de bater um papo com as meninas dos balcões de informações, identificados com a letra "i". Quando já estiver afiado nas respostas, entre no balcão de informações e tire uma foto. Depois de três fotos você completa a porta, ou seja, a fase. Ah, mas só dá para sair da porta montado em cima de seu fiel dino, Yoshi. Complicado? Dê uma olhada nas fotos para sacar melhor o lance.

PASSWORDS

O game é longo, mas dá a opção password para você jogar um pouco de cada vez. E também dá para salvar o jogo. As passwords variam de acordo com o tempo que você leva para completar cada fase. Anote alguns códigos e divirta-se:

BCV3NDC	27445FH
MCPM3WC	7*C2LVH
B*MPLPV	

Aperte Start para acessar esta tela

1 - Mostra os objetos que você já coletou na fase

2 - Fornece um quadro para você poder acessar informações e responder às perguntas

3 - É o canal para você pegar Yoshi. Leve-o até você antes de sair da fase

4 - O mapa de onde você está, com tudo em movimento: pedestres, tartarugas e tudo o mais

5 - É o seu diário de viagens, com fotos dos lugares que você visitou e das respostas certas que você deu

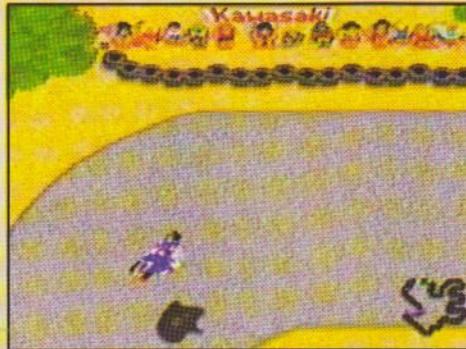
SUPER NES

KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE / Gametek			
Corrida	4 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE

A força e o poder das motos e dos jet-skis japoneses da Kawasaki aceleram fundo no NES. A Gametek acaba de lançar *Kawasaki Caribbean Challenge*, um game que mistura corrida de motos e competição entre jet-skis, com um clima de turismo tropical.
O clima fica por conta da música meio reggae e das paisagens. Mas não se iluda: apesar do lance relax do jogo, *Kawasaki* não é brincadeira. Parece uma mistura do velho *Micro Machines* com *Suzuka 8 Hours*. O game garante momentos de boa diversão.

Ganhar uma grana

Você está sozinho nas ilhas do Caribe. Mas tem de encarar uns "rachas" em terra e água para ganhar uma grana e poder continuar a viagem. As disputas são acirradas e o realismo, pelo menos nas motos, é bem legal. Os gráficos são fraquinhos para um console 16 bits, mas o som compensa. O game é um pouco superior à média e, se você gosta do gênero, vale conferir.

Os obstáculos na pista são fogo. Se você raspar na areia, no óleo ou na água, um abraço: derrapa mesmo

ESCOLHA SUA MOTO

Ninja ZX-6: 16 válvulas e 599cc

Ninja ZX-7R: 16 válvulas e 749cc

Ninja ZX-11: mais de 1.000cc para você estraçalhar. 16 válvulas

Dê uma de esperto e ponha a galera pra fora da pista. Desleal? Muito legal

O MELHOR JET-SKI

O 750 SX é o mais veloz de todos. E também sai menos nas curvas

Uma tangência perfeita é o segredo para a vitória. Não marque touca!!!

VOCÊ PODE OPTAR ENTRE PROVAS SIMPLES OU "TAKE THE CHALLENGE", UM CAMPEONATO ESPERTO. TODOS OS BOTÕES ACELERAM. MAS CUIDADO: OS COMANDOS DO DIRECIONAL FUNCIONAM AO CONTRÁRIO. PARA A ESQUERDA VAI PARA DIREITA. SACOU?

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Password - com esta senha você ficará com 160 pontos e poderá ver o final do game: H1VHX.ZK45TCPGCQB.
Dica do leitor Robson L. Cardoso, Venda Nova do Imigrante - RS

COMBATRIBES

Passwords - cada uma das senhas abaixo dá direito a escolher personagens diferentes. Experimente: 0197 - 1180 - 5093 - 4949 - 9207

MUSYA

Seleção de fases - que tal começar o jogo no lugar em que quiser? Então use estas passwords e divirta-se:
Catacumbas - MWTV
Palácio de Hate - KVSW
Caverna da Escuridão - KVMW
Catacumbas de Akuma - RQNJ
Palácio Amaldiçoado - VKX4
Hannya Shogun - NZ1N
Prisão - Z66F

STARFOX

Turbine sua arma - neste jogo cheio de truques, descobrimos uma manha pra você ganhar o poder Twin Blaster para seu laser. Selecione o níve 1 de dificuldade. Na fase 2, Asteroid Belt, procure um grupo com três asteróides laranja formando um triângulo. Passe bem no meio deles e, imediatamente, seu laser será promovido a Twin Blaster.

ADDAMS FAMILY

100 vidas - este é o truque para você conseguir o máximo possível de vidas extras no jogo. Basta usar a senha 11111 e iniciar o game. Você verá que o marcador de vidas está em 00, mas assim que perder uma delas ele marcará 99.

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

Códigos para Game Genie - se você tem este acessório para Super NES, seu tormento acabou. Use o código C2AC - 346F para ficar imune à maioria dos ataques. Use DDB2-4D64 para vidas infinitas. E DDC6- 3D67 para velocidade turbo permanente (sem precisar comer sementes).

SUPER NES

Zimmm! O porco-espinho mais rápido do mundo vai ricochetear na tela da sua TV em outra superaventura para o Mega Drive. Vem aí Sonic Spinball, um jogo onde o herói azul transforma-se numa meteórica bolinha de flipperama. O game foi inspirado na fase Casino Night Zone, de Sonic 2. Quem não ficou alucinado com aquela tela surpreendente, cheia de luzes e cores vibrantes, onde Sonic viaja a mil por hora na forma de bolinha de pinball? Pois a idéia foi tão boa que a Sega resolveu criar um jogo inteiro com este pique. Nos Estados Unidos, o lançamento de Sonic Spinball está programado para novembro. Por enquanto, você já pode ir babando com as primeiras imagens liberadas pela Sega.

Fortaleza cibernética

O incansável Dr. Robotnik tem mais um plano mirabolante para conquistar o planeta. É a Veg-O Fortress, fábrica de robôs instalada numa ilha vulcânica. Para proteger sua fortaleza cibernética, Robotnik bolou o Pinball Defense System - um sistema de proteção cheio de surpresas e armadilhas que deixou muitos animais presos. Sonic vai ter que enfrentar esta barra, desarmando todos os esquemas do vilão até chegar à fortaleza.

Pelo pouco que vimos do novo jogo, já deu pra sacar que seus gráficos serão muito legais. A velocidade é alucinante. E há um outro detalhe que torna o jogo ainda mais legal: ele poderá ser jogado por até quatro participantes. Vai dar pra fazer verdadeiros campeonatos com a galera. Tomara que novembro chegue logo!

Entre os perigos que Sonic enfrenta existem até plantas doidinhas para devorá-lo

Armadilhas, tubulações, robôs, inimigos: o pin
de Robotnik é jogo duro

O jogador não controla Sonic, e sim os batedores de pinball de cada tela

Parece que o game não é só pinball. Nesta seqüência, você vê Tails pilotando um avião e Sonic luta
para escapar dos raios que Robotnik manda da montanha. O visual é lindo e os movimentos são perfe

ME SCORE ☺ GAME SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE

GAMESCORE

LINHA TEC TOY

PREÇOS VÁLIDOS PARA O MÊS DE JULHO

MASTER SYSTEM	Cr$
CHOS 256k	1.368
MEGA SÉRIE B	1.860
2 MEGA SÉRIE A	2.240
2 MEGA SÉRIE B	2.464
2 MEGA SÉRIE C	2.718
2 MEGA SÉRIE D	3.081
4 MEGA	3.200
CART. 4 MEGA ESP.	4.030
APAR. MASTER III COMP	10.320

ACESSÓRIOS	Cr$
JOYSTICK MASTER	680
JOYSTICK ASA	680
JOYSTICK MANCHE	680

CARTUCHOS MEGA DRIVE	Cr$
SÉRIE A	2.450
SÉRIE B	3.200
SÉRIE C	3.470
SÉRIE D	4.322
SÉRIE E	4.690
SÉRIE F	5.780

ACESSÓRIOS MEGA DRIVE	Cr$
ADAP. P/ MASTER	4.511
JOYSTICK MEGA	1.240
JOYSTICH CHIMERA	1.856
JOYSTICK PYTHON	2.473

CAMISETA 100% ALGODÃO
MANGA COMPRIDA US$ 9,50
MANGA CURTA US$ 7,50

ADESIVO 10 X 10 cm
US$ 0,85

RELÓGIO DE PULSO
US$ 12,00

BONÉS US$ 5,00

POSTER 56 X 43 cm US$ 2,50

NAS COMPRAS DE :

★ QUALQUER PEÇA, GANHE UM ADESIVO

★ QUALQUER APARELHO, GANHE UM BONÉ

NAS COMPRAS ACIMA DE:

★ US$ 600,00, GANHE UMA COLEÇÃO COMPLETA

★ 4 CARTUCHOS, GANHE UM POSTER STREET FIGTHER II

NINTENDO	US$
SENNA	21
III	21
(O RETORNO)	20
TOADS	19
OF THE BEST	20
CAT	19
II	18
TAL	19
WAC	19
INDIANA JONES	19
FIGHTER III	21
MAN	18
MOUSE III	21
GAIDEN III	17
BLADE II	18
CE OF PÉRSIA	19
COP IV	18
FIGHTER III	20
FIGHTER IV	22
FIGHTER V	25
NINJA III	19
DONI	19
JERRY	18
	18

SUPER NES	US$
ACROBAT MISSION (ALT)	20
ALIEN III (ALT)	31
ALIEN X PREDADOR (ALT)	24
AXELAY (ALT)	26
BASE BALL II (ALT)	25
BATTLETOADS (ALT)	30
BATMAN II (RETORNO)(ALT)	25
BATTLE TANK (ALT)	22
BEST OF THE BEST (ALT)	31
BUGSY (ALT)	46
CHESTER CHETTAR(ALT)	21
CONTRA III(ALT)	25
D.DRAGON(ALT)	21
DEAD DANCE(ALT)	33
DESERT STRIKE(ALT)	20
DRAGON BALLZ(ALT)	33
F1 SUP. D.SUZUKI(ALT)	21
F-ZERO(ALT)	23
FAMILIA ADANS II (ALT)	32
FATAL FURY(ALT)	23
FINAL FIGHT(ALT)	21
FINAL FIGHT II(ALT)	36
GOAL SOCCER(ALT)	25
GOLDEM FIGHTER(ALT)	21
GOLDEM FIGHTER II (ALT)	25
GRADIUS III	42
HIT THE ICE (ALT)	25
HOOK	21
JIMY CONNORS	21
JOE E MAC II (ALT)	21
JOE E MAC (ALT)	21
JQE MADDEN FOOTBALL	33
KUN FU	26
LAS VEGAS (ALT)	31
M. MOUSE-MAGIC QUEST (ALT)	21
NBA ALL STAR (ALT)	32
NIGUEL MANSEL (ALT)	32
PARODIUS (ALT)	26
POWER ATLETE (ALT)	18
PRINCE OF PÉRSA (ALT)	30
RAMA MEIA II (ALT)	33
RAMA MEIA (ALT)	16
RIVAL TURF II (ALT)	26
R.RUNES (PAPA LEG.ALT)	21
RUGBY (ALT)	21
S. MARIO KART (ALT)	50
SKY MISSION (ALT)	21
SOCCER CHAMPION (ALT)	22
STAR FOX	59
STAR WARS (ALT)	18
ST. FIGHTER II (ALT)	26
ST. FIGHTER II 1/2 (ALT)	27
ST.FIGHTERIII (CHAMP.)	22
STRIKE EAGLE	23
S. SOCCER CHAMPION (ALT)	22
TART. NINJA IV (ALT)	21
TAZMANIA (ALT)	25
TECNO NBA BASK (ALT)	32
THE BLUE BROTHERS (ALT)	20
THE COMBATRIBLES (ALT)	44
THE LEGEND OF ZELDA	53
TINY TOON (ALT)	21
TOM E JERRY (ALT)	18
TOP GEAR (ALT)	23
ULTRA SEVEM (ALT)	30
UNIVERSAL SOLDIER (ALT)	35
VOLEY II (ALT)	28

APARELHOS	US$
MEGA DRIVE	145
S.NES BABY	160
S. NES COMPLETO	200

SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX OU CORREIO COM MAIS DE 500 TÍTULOS DE CARTUCHOS DE MEGA DRIVE A PARTIR DE US$ 14

HORÁRIO DE ATENDIMENTO: 2ª A 6ª DAS 9 AS 20H SÁBADO 9 AS 15hs.

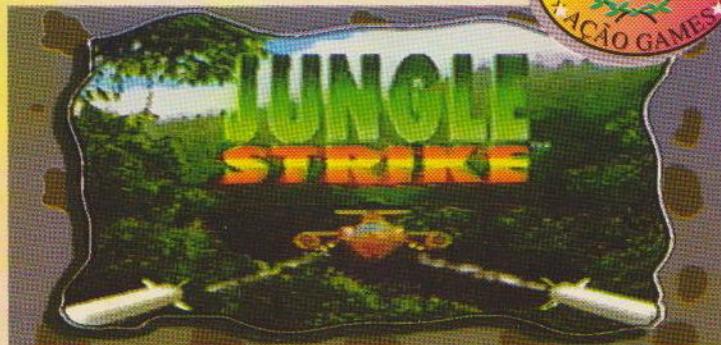
GAME SCORE - R. BACEÚNA, 144 S.P. CEP:03127-060 - **FONE/FAX: TRONCO CHAVE: 272.2366**

CEARÁ - FONE: (085) 224.7143 FAX: (085) 224.5257

ME SCORE ☺ GAME SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE

GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE GAME SCORE ☺ GAMES ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE ☺ GAMES SCORE

Quando todo mundo já estava esquecendo a Guerra do Golfo, a Electronic Arts resolveu reavivar a memória com Jungle Strike, uma continuação de Desert Strike. Madman, o vilão do primeiro game, morreu. Mas seu filho de mesmo nome quer vingança.

Tanto quer que resolveu se unir a um poderoso cartel colombiano de tráfico de drogas. Juntos, Madman Jr. e Escobar traçam planos mirabolantes para destruir o mundo e, em especial, os Estados Unidos. Imagine só: eles bolaram um jeito de invadir a Casa Branca e mandar tudo pelos ares. A sua missão é...adivinhe... deter Madman e Escobar.

Clássico melhorado

Suas ferramentas nesta difícil empreitada são bem melhores que na primeira versão. Você anda não apenas de helicóptero, mas também de carro-anfíbio, jato e moto. E pode escolher entre cinco co-pilotos. O melhor deles é J.W. Fennel. Ou simplesmente "Wild Bill", seu nome de guerra.

As missões de Jungle Strike são enormes e cheias de detalhes. Só pra você ter uma idéia, na primeira delas você deve proteger monumentos, ir atrás dos terroristas, aniquilar carros-bomba, resgatar um agente secreto, escoltar a limusine presidencial até a Casa Branca e capturar um agente de Madman infiltrado em plena Washington. Ufa! Deu pra cansar? E isto é apenas a primeira missão.

Volta ao mundo

Jungle Strike tem nove missões. Uma mais legal que a outra. E todas bem malucas. A ação não rola só no Golfo Pérsico como em Desert Strike. Você vai lutar nos Alpes europeus e nos States, entra em florestas tropicais, cai no gelo e passa por lugares muito loucos. Uma piração.

Tanta sofisticação só foi possível graças aos 16 Mega do cartucho. Eles garantem ótimos gráficos, músicas e efeitos sonoros de primeira. Jungle Strike é o melhor simulador de guerra em cartucho para um videogame de 16 bits. Se você é fã do gênero, nem alugue. Compre direto. É satisfação garantida!

ESCOLHA SEU CO-PILOTO

Você pode escolher um entre cinco co-pilotos. Confira as qualidades de cada um. Só um toque: um bom co-piloto deve saber atirar e fazer resgates arriscados.

Scott Antonio "Ego": sempre pronto para agir. Ego vive para ser co-piloto. Razoável com tiros e resgate

Mike Sierra "Mr. 3-D": resgate é o seu forte. Ele consegue salvar qualquer um. Mas sua mira é fraca

Grant Foster "Faceman": fanático por arcades, Faceman atira como poucos. Mas não sabe resgatar

Rosalind D "Annihilator": bela e formosa, esta mulher é um ótimo co-piloto. Boa na mira e nos resgates

J.W. Fennel "Wild Bill": o melhor de todos. Wild Bill conhece tudo. Grande atirador e expert nos resgates mais complicados

SACANDO O MAPA

Para se dar bem em qualquer simulador de guerra, o lance é sacar os mapas. E Jungle Strike não é diferente: entenda os mapas e detone nas nove missões.

Use o Direcional para dest car uma área específica mapa. Aperte B para sac melhor a sua missão e C pa checar o status momentân

ITENS IMPORTANTES

Acesse o mapa com freqüência p saber se você está precisand alguma coisa. Cheque armor (escudo), fuel (combustível) e as armas. Fique ligado nestes itens durante o jogo:

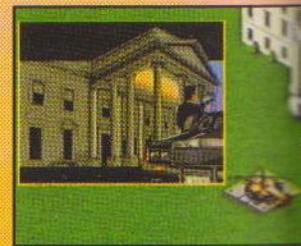
Fuel Drums: che o tanque

Ammo Crate: munição para armas

Armor Rep completa esc

Missão 1 WASHINGTON D.C.

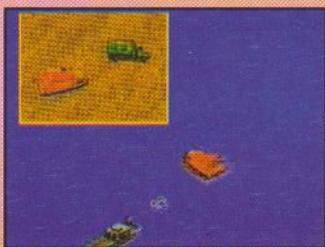
Os agentes de Madman estão armando o assassin de ninguém menos que o P sidente dos Estados Unid Você precisa fazer um m tão de coisas para salva País desta ameaça.

Depois de proteger os monum tos, destrua o QG dos terroris resgate três reféns

Depois é só pousar na Casa B ca. Fim da primeira missão

MEGA

Missão 2 NAVY SEALS

Sua missão é resgatar dois carinhas em uma ilha para receber informações valiosas. Esta fase é fogo: longa e difícil. A parte mais chata é guiar o carro-anfíbio no comecinho.

Chegue com o helicóptero, pouse e entre no carro-anfíbio. Faça tudo na manha

Pegue todos os plutônios com o seu carro-anfíbio. Alguns estão nas lanchas pretas e outros ficam nos caminhões, perto da costa

Quer uma manha para detonar os três submarinos numa boa? Fique no canto inferior da tela para seus mísseis não o atingirem e detone mísseis médios e rajadas de metralhadora

Resgate o piloto do avião modelo F-15 que caiu na região. Ele tem umas coisas pra lhe contar

...Akbar está nesta casa ...por traficantes. Destrua a ...para chegar a Akbar

...a limusine presidencial ...sa Branca. Tome cuidado ...rroristas no caminho

...o franco-atirador para co... ...os planos mirabolantes de ...

Missão 3 TRAINING GROUND

Você se encontra no campo de treinamento do inimigo. Lá, precisa destruir torres e resgatar um fera em comunicações. Detone os radares e cuide do reator nuclear. Bico, não?!? Verás!

Vá até o QG de treinamento dos seus inimigos e detone pra valer

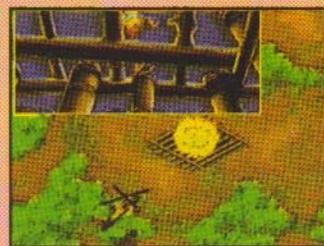
Comece destruindo os espiões

Acabe com os radares

Cuidado com estes tanques enormes. Dá Danger Zone a todo momento. Saia em dois tempos

Kriptonita? Não. Destrua a caixa e retorne à base. Fim da segunda missão

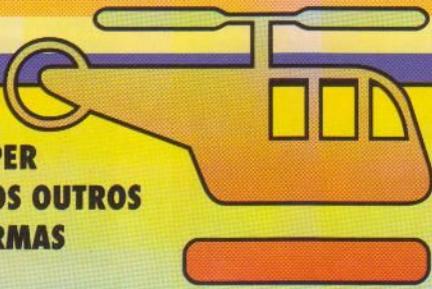
Missão 4 NIGHT STRIKE

Esta etapa rola no escuro, em plena floresta tropical cerrada. Mata virgem mesmo! Não ligue para os ecochatos e fuçe bastante nos clarões provocados por combates anteriores. Use o mapa para não ficar perdidão, OK?

Logo no começo da fase, descole esta arma especial. Ela aumenta o poder de suas armas. A metralhadora fica superpoderosa

Perigo à vista! Você deve resgatar a moçada nas picadas excusas desta Floresta inóspita. Cuidado com os inimigos escondidos

...TODOS OS TIROS ...SÃO LIMITADOS

...são mísseis animais
...mísseis de médio alcance
...s de metralhadora

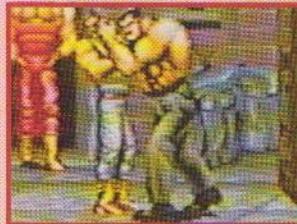
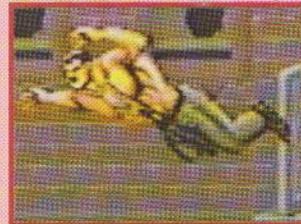
ESTAS SÃO AS ARMAS DO CHOPPER (HELICÓPTERO). OS OUTROS VEÍCULOS TÊM ARMAS DIFERENTES!

NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES, MAIS DICAS PARA ESTE SIMULADOR ANIMAL. FIQUE ESPERTO, FALOU?

Final Fight *é um clássico! Muita gente ainda cabula aula ou gasta toda a hora do almoço com este game em casas de fliperama. Também pudera: é porrada o tempo todo! Lindo! E, no* Sega CD, Final Fight *ficou da hora, pois é fiel ao* Arcade. *Ou melhor, é quase idêntico, pois só falta o sangue espirrando. A história é a seguinte: Jessica, a filha de Haggar, um empresário lutador cinqüentão, foi raptada por uma terrível gangue de malfeitores. Haggar, muito mordido, abandona o terno e a gravata e chama dois jovens para ajudá-lo no resgate da filhinha: Cody e Guy. Cody é o namorado de Jessica e Guy é um amigo (que aliás não aparece na versão do SNES). Você deve escolher um dos três brigões para dar o maior rolê pela cidade, derrubando todos os bandidos. Outra vantagem do* Final Fight *de* Sega CD: *duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo. Quer mais uma? A Tela de Apresentação é disparadamente superior às anteriores, pois conta tudo sobre a vida dos personagens, traz seus dados pessoais e mostra o início da história. O som ficou animalesco, com temas musicais e vozes digitalizadas do balacubaco. Enfim, use e abuse de* Final Fight CD.

OS HERÓIS

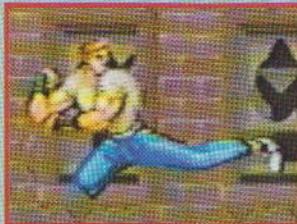
FIQUE LIGADO NAS CARACTERÍSTICAS E GOLPES DE CADA UM. OS COMANDOS SÃO IGUAIS PARA OS TRÊS E SÓ ALGUNS GOLPES SAEM DIFERENTES

HAGGAR

O pai de Jessica. É o mais forte, mas o mais lento também. Tem um golpe só seu: o pilão

Cabeçada - *pegue o inimigo + A*

Voadora de peito - *B + ↓ + A*

Pilão - *pegue o inimigo, B + A*

CODY

É o namorado de Jessica. Ganha dos outros em rapidez e agilidade

Voadora - *B + → + A*

Giratória - *C*

Pegar objetos - *↓ + A*

GUY

Personagem exclusivo desta versão. É o lutador mais fraco do game

Soco - *A*

Jogar ao chão - *pegar o inimigo, ← + A*

Chute alto - *B + A*

MEGA

8 FASES DE PANCADARIA

São seis fases tradicionais, com itens e chefes, e duas de bônus. O lance é detonar todos os bandidos, não se esquecendo de papar os itens que geralmente estão escondidos

FASE 1 - PERIFERIA

Chefe - É este grandalhão, conhecido como Thrasher. Para debulhá-lo, dê duas joelhadas e jogue-o para longe várias vezes. Mas não se esqueça dos capangas

FASE 2 - METRÔ

Chefe - Acabe com Katana, este samurai que usa duas espadas. O segredo é o mesmo: duas joelhadas e jogue-o ao chão até ele bater as botas

FASE DE BÔNUS

É IGUALZINHA À FASE DE BÔNUS DE STREET FIGHTER 2 . SEJA VÂNDALO E DETONE A CARANGA NO MENOR TEMPO POSSÍVEL.

Para fazer mais picadinho do automóvel, use o cano que está largado no chão da tela

FASE 4 - ÁREA INDUSTRIAL

Chefe - Este tal Rolento é barra-pesada! Cuidado com as granadas que ele atira e com as suas piruetas

FASE 3 - PARTE OESTE

Os irmãos Andore querem massacrar você. Mas não tem erro: pegue uma espada, encoste os dois num canto e bata sem pena

Chefe - Olha só que policial infernal, gente! Encurrale-o num canto e dê um cacete nele. Pegue a goma de mascar que cai da boca do gambé, pois ela aumenta sua energia

COMANDOS GERAIS

A - golpe **B** - pulo
C - golpe especial

OS GOLPES ESPECIAIS GASTAM ENERGIA. NÃO ABUSE, OK?

FASE DE BÔNUS

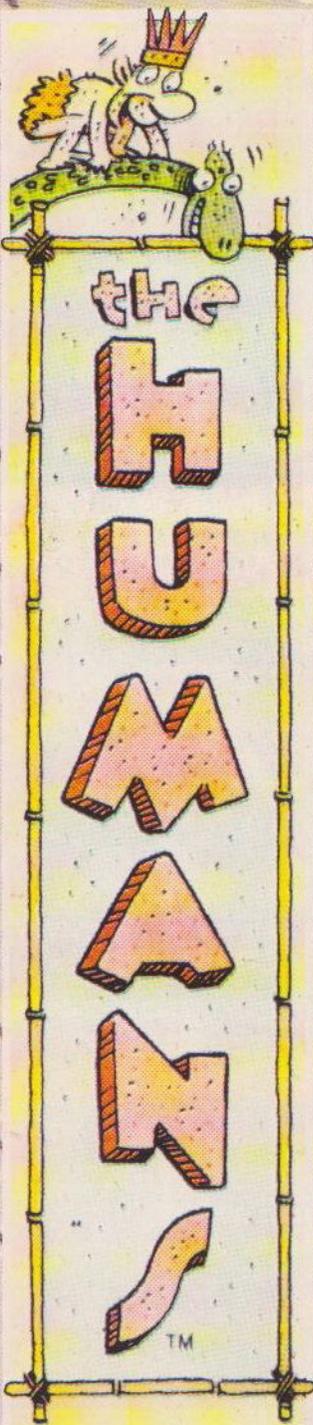
Desça o braço nos obstáculos gastando o menor tempo possível. É boiada!

FASE 5 - ÁREA DA BAÍA

Chefe - Abigail é nervoso! Ele fica vermelho e dá um berro. Vá de golpe especial

FASE 6 - PARTE NOBRE

Nesta mansão, cuidado com o teto, de onde os lustres costumam cair

Chefe - Enfim, você encontrou Belger, o mestre . Detone a cadeira de rodas e o vilão depois. Mas cuidado com suas flechadas

HUMANS / Gametek
Estratégia — 8 Mega — 1 jogad
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERS

O Homem está sempre evoluindo. No início todos eram nômades, vagando sem rumo por não ter um lugar fixo para morar. Depois vieram as técnicas agrícolas, o aprendizado do fogo e a invenção da roda. É este blablablá todo que rola em Humans, o mais novo "Lemmings-cover".

Vá com calma! Apesar de o estilo de jogo ser inspirado em Lemmings, nem pense em reclamar: Humans tem charme de sobra. A cada três ou quatro fases resolvidas, você fi sabendo de algum detalhe sobre a civilização humana. Invenções, descobertas e conquistas. Huma lembra o game Civilization. Mas se no game para PC você precisa arquitetar as transformações, aqui o objetivo é resolver quebra-cabeças para garantir a evolução da espécie. Legal, né?

Objetivo mutante

Uma das coisas mais bacanas do game é que o seu objetivo varia bastante. Às vezes você precisa libertar um colega humano, em outras deve enfrentar dinossauros famintos. É o maior baratão.

Quem estiver a fim de se dar bem neste jogo deve fazer uma coisa só: entender as funções. *Humans* é um game muito mais legal que a média. Um jogo divertido, bem humorado, inteligente e bonito.

SACANDO AS FUNÇÕES

Lança flecha

Pula (com flecha)

Barra os dinossauros

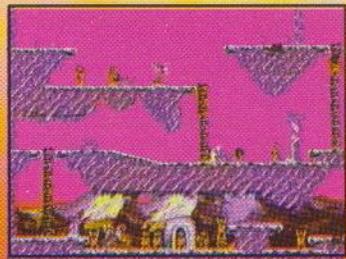
Deixa cair itens

Você controla um monte de humanos. Escolha aquele que deseja com o botão A e mude a seta amarela de lugar

As conquistas da humanidade aparecem na manchete do "jornal": um verdadeiro bloco de pedra!!!

Você só consegue saltar de uma plataforma para a outra com a ajuda de uma flecha. Tenha sempre uma com você

Nem tente cair de muito alto. Será o fim de um cidadão do mundo: mais um humano

FASE 7

Comece pegando a flecha e a tocha. Daí, desça e deixe um carinha em cima da pequena plataforma preta (ele desobstruirá a passagem). Pegue outro "human", suba e, com a tocha, queime a plantinha. Mais que depressa, dê uma bela flechada na cabeça do inimigo. Agora é só subir para acabar esta fase Fred Flinst

FASE 9

Talvez não tenha dado pra sacar, mas seu objetivo é matar o dinossauro com cara de panaca. Ele vira história com três flechadas. Para descolar a flecha, dê uma de kamikaze e sacrifique um carinha (como se fizesse escada). Corra rapidinho para a esquerda e suba para descolar a valiosa flecha

Até o Game Over é divertido. Este car num carrão esporte tipo Ferrari é o maior barato. Bye, bye com estilo

PASSWORDS

São 80 fases e nada de bateria. O que fazer? Anote as passwords que você ganha após completar cada fase. Confira as dez primeiras:

Fase	Password
Fase 2	YHQBSBGTSFXY
Fase 3	DGTVQBWXBJNC
Fase 4	PBGPGHQZMZGT
Fase 5	TMHCPYPCDQHQ
Fase 6	DTMFCPWJWFPW
Fase 7	FKNMZXDGJKBW
Fase 8	XSJKNQLMFHWZ
Fase 9	DVDQTNKTMHSF
Fase 10	VYJMDMPVXHHD

O GAME TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: EASY, NORMAL E HARD. A ÚNICA DIFERENÇA ENTRE ELES É O NÚMERO DE VID

MEGA

Tempos

modernos

a linha Lince. Relógios à prova de aventura que fazem o seu orte ainda mais espetacular, no mar, no céu e na terra .

SUMMER CHALLENGE

Lembra-se de Winter Challenge, o game de esportes que foi lançado primeiramente para PC e depois para o Mega Drive? Pois é, se você gostou daquele jogo, tente Summer Challenge, outro lançamento supimpa da softhouse Accolade.

Como na versão para PC, Summer Challenge tem oito esportes para o verão, todos olímpicos com exceção da canoagem. Pena que esta versão para o console da Sega perdeu muito em jogabilidade, efeitos sonoros e gráficos caprichados. Mas o game continua coletivo, pois comporta até dez jogadores simultâneos. Pegue Summer Challenge, bata um fio pra sua galera e chame todo mundo pra jogar. Mas só se seu pai e sua mãe não aloprarem, OK?

SUMMER CHALLENGE POSSUI TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: AMADOR, PROFISSIONAL E CLASSE MUNDIAL. ALÉM DISSO, VOCÊ PODE ESCOLHER O NOME, A FISIONOMIA E A NACIONALIDADE DE SEU ATLETA

• • • • • • • • • • •

PARA SOLUCIONAR POLÊMICAS ENTRE OS JOGADORES, ESTE GAME TEM REPLAY

• • • • • • • • • • •

AS CERIMÔNIAS DE ABERTURA E DE ENCERRAMENTO SÃO RIDÍCULAS!

ARCO E FLECHA

São quatro alvos. Para cada alvo, você pode atirar três flechas em trinta segundos. Tente acertar o centro para a pontuação máxima.

COMANDOS

A ou B - esticar o arco e disparar a flecha
Direcional - controlar a mira
C - sair desta modalidade

Quando o cursor passar pelo centro do alvo, dispare a flecha

CANOAGEM

Você tem de encarar uma enorme corredeira no menor tempo possível. Se passar por fora das balizas, você perde pontos.

COMANDOS

↑ - aumentar velocidade
↓ - diminuir velocidade
← ou →+ A ou B - fazer curva em menor velocidade, fincando o remo no fundo da corredeira

Utilize o mapa que fica no lado esquerdo da tela para memorizar o trajeto e obstáculos

HIPISMO

Você e seu cavalo têm de completar um trajeto cheio de obstáculos, no menor tempo possível. A velocidade média ideal é de aproximadamente 18 km/h. Se derrubar sarrafos você perde alguns segundos. E seu cavalo não salta as balizas de apoio dos sarrafos. Não chegue muito perto dos obstáculos para não levar um tombo. Se ocorrer uma queda, bye, bye prova!

COMANDOS

↑ - correr
↓ - parar de correr
A, B ou C - pular
A + B + C - sair da prova

Quando houver um obstáculo após uma curva fechada, diminua a velocidade

400 METROS COM BARREIRAS

Corra bastante para completar seu trajeto saltando os obstáculos. Vence quem der a volta mais rápida. Se você escostar nas barreiras, perde pontos. Se derrubar, é eliminado

COMANDOS

A ou B repetidamente - correr
↑ - pular

Antes de sair , espere o juiz dar o tiro de largada, senão você será desclassificado

SALTO COM VARA

Vence quem saltar a marca mais alta. O próprio game vai aumentando as marcas. São três tentativas para cada marca. Se você desperdiçar todas as tentativas, a prova termina.
Para saltar, faça o seguinte: corra bastante, detonando os botões A e B. Ao chegar perto do obstáculo, abaixe a vara. Quando você estiver bem no alto, quase ultrapassando o sarrafo, jogue o corpo para o outro lado e solte a vara.

COMANDOS

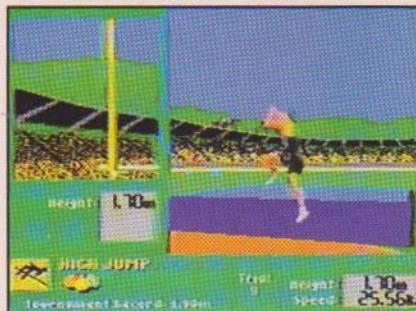
A e B - correr
↑ - abaixar a vara
↓ - soltar a vara

...metros é a altura mínima e 6m20 é a altura máxima nesta modalidade

SALTO EM ALTURA

Igualzinho à modalidade anterior, só que não tem vara. O esquema de pulo é simples. Comece correndo bastante em direção ao obstáculo e acione ↑ ou C duas vezes: na primeira pressionada, o atleta salta e atravessa a baliza até os joelhos; na segunda vez, as pernas do esportista passam pelo obstáculo. As marcas dessa prova variam entre 1m70 a 2m50 .

COMANDOS

A e B - correr
C ou ↑ - ao primeiro toque, iniciar o salto; na segunda vez, finalizá-lo

O mais difícil nesta modalidade é acertar o momento certo para o salto

ARREMESSO DE DARDO

Corra e pegue impulso para atirar o dardo o mais longe possível. Você só tem três tentativas. Faça o arremesso com um ângulo um pouco acima de 45 graus.

COMANDOS

A e B - correr
C ou ↑ - aumentar o ângulo de arremesso de acordo com o tempo que o botão ou o Direcional ficam pressionados; jogar o dardo quando os botões soltos

Ao fazer o arremesso, não ultrapasse ou pise na linha

CICLISMO

Esta prova lembra muito a de esqui de velocidade, de Winter Challenge. Num circuito oval com curvas inclinadas, você deve fazer o menor tempo em cinco voltas. Mantenha uma velocidade média perto dos 50 km/h.

COMANDOS

A e B - correr
← ou → - movimentar-se para os lados

Neste trajeto oval de 4 voltas, tente correr sempre pelo lado esquerdo

ECCO THE DOLPHIN

Invencibilidade - preste bem atenção no que é preciso fazer para conseguir esta boiada. Digite uma password de qualquer estágio (e que realmente funcione). Fazendo isso, vai aparecer uma tela com o nome da fase para onde você foi. Nesta tela, aperte e segure os botões A e Start juntos até que Ecco apareça no jogo. Então, solte os comandos e aperte Start para soltar a pausa. Ao iniciar o jogo, você perceberá que a energia de Ecco diminui toda vez que ele é atingido. Mas isso não faz a menor diferença, pois mesmo depois de perder toda energia o golfinho continuará saltitante e vivinho da silva!

STREETS OF RAGE 2

Dois personagens iguais - olha esta dica que legal! Na tela de apresentação, aperte e fique segurando os botões → + B no controle 1 e ← + A no controle 2, tudo junto. Sem soltar estes comandos, aperte também o C no controle 2. Solte tudo e escolha a opção 2 players. E... surpresa! Você perceberá que pode escolher dois personagens iguais pra detonar a guangue de bandidos.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Moleza - antes que você jogue seu cartucho contra a parede, faça este truque para começar o jogo com todas as portas abertas e vidas infinitas. Digite apenas a palavra SMAILLIW no lugar da password.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Código de Game Genie - se você tem este acessório genial, anote aí os códigos para seleção de estágios: RE8A - A6OW. Alguns cartuchos só funcionarão com o código RE8A - A6OG.

MEGA

Tio Patinhas sempre mereceu boas histórias e sempre fez sucesso por onde passou. Seja nos gibis, que consolidaram seu estilo mão-de-vaca, seja na TV, com a série Duck Tales. E nos games não poderia ser diferente. Nesta segunda história do velho sovina, a Capcom caprichou. Os gráficos são muita areia pro caminhãozinho do Nintendo: cenários variados e bonitos, com movimentos bem articulados dos personagens e quase nenhum pau de sprite. O desafio é envolvente, mas é muito fácil também.

Detonando Mac Money

Nesta aventura, Tio Patinhas conta com a ajuda de Huguinho, Zezinho e Luizinho para encarar seis fases, detonar o vilão Mac Money e descolar muita grana, que são os pontos do jogo. Como cada fase rola num local diferente, você pode começar por onde quiser. Mas seguindo o nosso roteiro, você vai pegar mais facilmente os itens que vai precisar nas fases seguintes.

Tenha extremo cuidado se você estiver com a versão japonesa em mãos. O Capitão Boingue sempre pergunta se você deseja abandonar o jogo. O botão A é "sim" e o B é "não"

COMANDOS

A	pular
B	bengalada ou puxar objetos
A e B	pular com a bengala

Fase das cachoeiras

Nesta fase, o negócio é sair à caça de uma valiosa flor.

Olha a passagem secreta esperta na cachoeira, bem acima do sobrinho do Tio Patinhas

O Professor Pardal é o maior gente fina. Troque uma idéia com o cara e ele te descola o primeiro item de força do jogo

1º chefe - Este pato de fogo é bem goiaba: ataque com pulos de bengala e desvie dessas bolinhas de fogo mixurucas

Fase do navio pirata

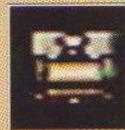
Aqui, o lance é pegar uma pérola esquisita, em forma de gota.

Puxe a cordinha e solte-a para acionar o canhão. Os dois blocos viram pó e o caminho está livre

Há pedaços de mapa espalhados por todo jogo. Ache esta passagem secreta na parede e encontre outro teco

2º chefe - Outro pato malvado, mas este é metido a pirata. Pendure-se nos ganchos e pule em cima do bobalhão

ITENS

vale uma vida extra

destrói tudo que está à esquerda e à direita

vale um ponto de energia

vale pontos extras

elimina os obstáculos empilhados que são intransponíveis para Patinhas

junte 6 e ganhe o acesso à fase escondida

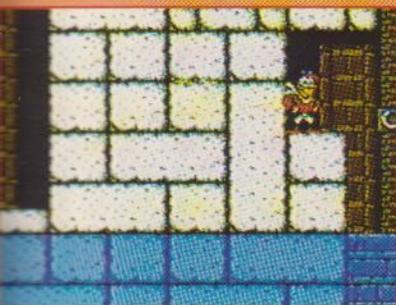
destrói tudo que está acima de você

preenche totalmente sua energia

elimina as magias inimigas

Fase da Ilha

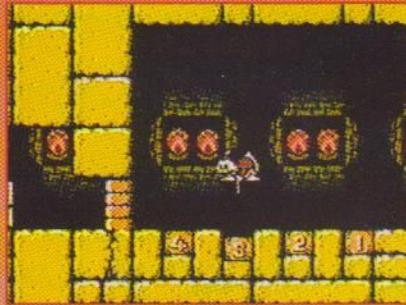
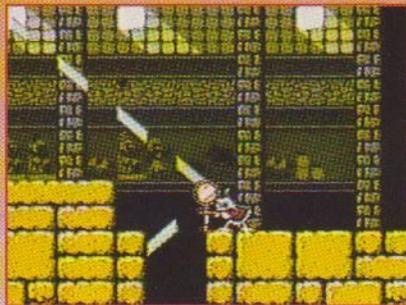
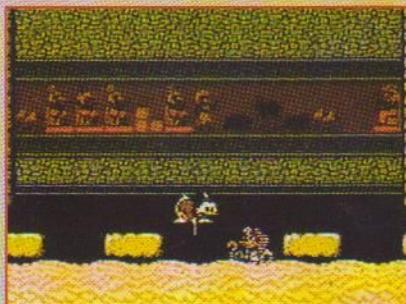
Vasculhe tudo e encontre o mapa de um cetro. Detalhe: uma área da ilha está inundada.

...h! Olha o abismo, meu! Mas sem problemas: estique esta florzinha e você será jogado para o outro lado do buraco ao soltá-la

Há outra passagem secreta atrás do Capitão Boingue. Desbaratine logo o cara e entre no buraco

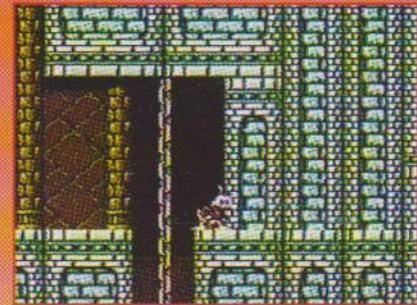
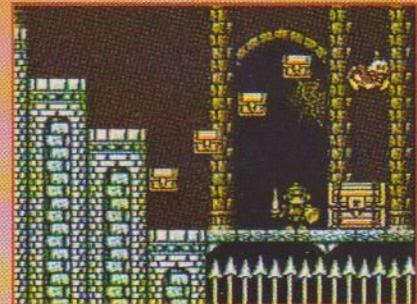
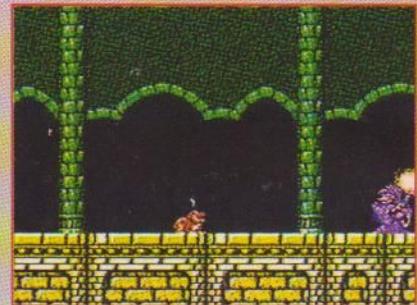
Pintaram cinco pilares. Jogue blocos no segundo e terceiro, da esquerda para a direita, e escoe a parte alagada da ilha

3º chefe - O cara parece uma Coisa. Desvie-se dos tiros dele e das pedras que caem do teto

Fase das pirâmides

Repleta de areia movediça e passagens secretas. No meio desta confusão, encontre uma espada.

Nossa: 1-3 3-2 4-1 2-4! Use o código corretamente: dê três pulos sobre o 1º bloco, dois sobre o 3º, um sobre o 4º e quatro sobre o 2º, nesta ordem, OK?

Faça o raio solar refletir do espelho até o chão e pegue um espelho valioso no buraco recém-formado

4º chefe - Quando ele cai na areia movediça, pule na cabeça do pato faraó até dar fim ao babaca

Fase do Castelo

Nesta fase, seu principal objetivo é encontrar uma moedinha (não é a nº 1!).

Depois de cruzar com o capitão Boingue, suba e vá para a direita e entre nessa passagem secreta

Pule as mãozinhas, caia no buraco à direita e pegue o último pedaço do mapa nesta arca do tesouro

Você vai entrar numa fase especial. Use o talismã para detonar a bruxa, pegue a moedinha e volte para o castelo. A bruxa pintará de novo: enfrente-a do mesmo jeito

O combate final

Volte para o navio pirata e procure o vilão Mac Money, que está a fim de papar toda a grana de Patinhas.

Mac Money não é tudo isso: basta dar uns pulos no cocoruto dele pra dar um fim ao vilão

ALÉM DE ENCONTRAR PEDAÇOS DO MAPA, VOCÊ PODE COMPRAR ALGUNS EM LOJAS

Enfim, o Nintendo 8 bits foi presenteado pela Capcom com um ótimo jogo de luta. Mighty Final Fight é bastante fiel à versão para Super NES e, pra melhorar, tem até alguns movimentos parecidos com os dos personagens de Street Fighter 2. O lutador Haggar, por exemplo, gira de braços abertos como o Zangief. Cody dá dragon punch e tem até uma magia parecida com a de Ryu. Guy, o terceiro personagem do jogo, é rápido, porém fraco.

GANHANDO EXPERIÊNCIA

No canto inferior direito da tela, você vê um marcador de experiência (EXP). Conforme você vai detonando os inimigos, o número da esquerda vai crescendo até se igualar ao da direita. Neste momento, seu personagem ganha um quadradinho a mais no marcador Level. Quando ele tiver quatro quadradinhos, ganhará um poder especial. No caso de Cody, é a magia; no de Haggar, um poderoso empurrão; e no de Guy, um chute de fogo.

COMANDOS

Estes comandos são válidos para todos os personagens. Confira você mesmo os golpes que saem para cada um. Lembrando: A- pulo e B - soco

B, segurando o adversário
A + B
A e B em seguida
A e B em seguida, segurando o adversário
Dois toquinhos pra frente e B
Para frente ou trás e B

DENTRO DOS BARRIS HÁ ITENS PARA RECARREGAR ENERGIA E FACAS. PARA PEGAR AS FACAS, FIQUE EM CIMA DELAS E APERTE B

O dragon punch de Cody sai após uma sequência de socos ou com os comandos ↑, ↓ + B

Haggar gira de braços abertos e anda ao mesmo tempo. No melhor estilo Zangief

Aumente o marcador de experiência para ganhar poderes especiais e, depois, aumentar a força deles

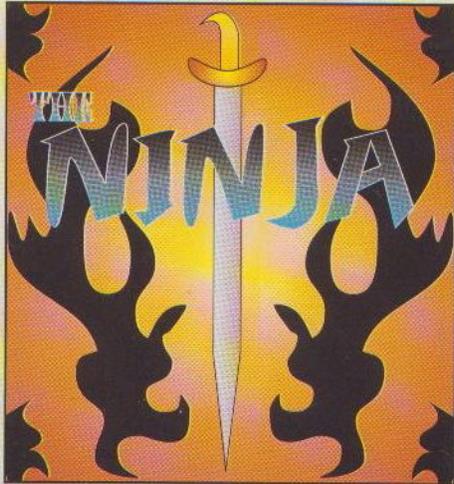
O GUGU É O MAIOR LEGAL!!!

Ligadão em videogame, não deixou barato. Criou uma nova mania em programa de tevê

O programa dos jogos eletrônicos que vai descolar brincadeiras, desafios e prêmios chocantes. E tem mais: quem participa entra dentro dos jogos. É da hora!!!

PLAYGAME VEIO PARA DETONAR...

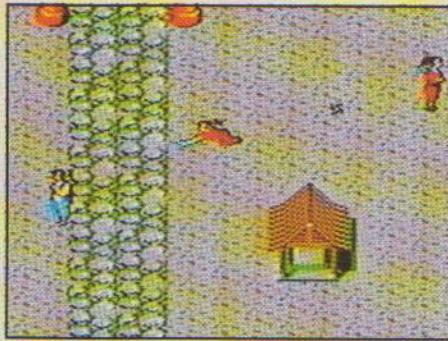
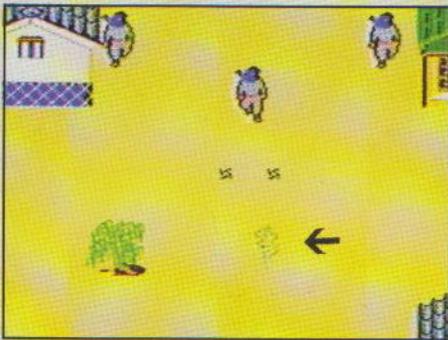
Todo domingo, no SBT

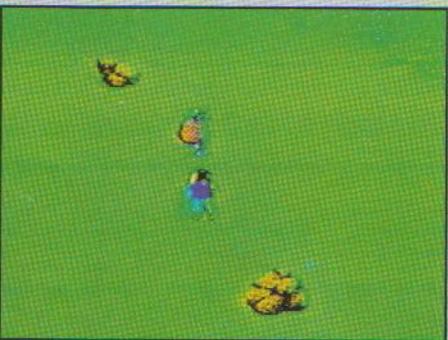
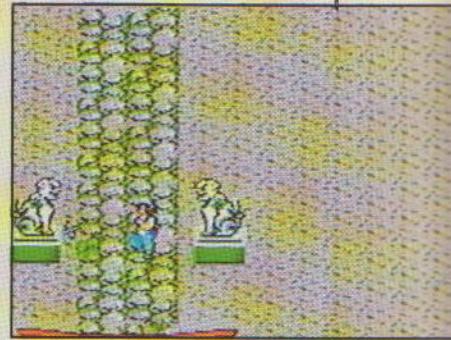
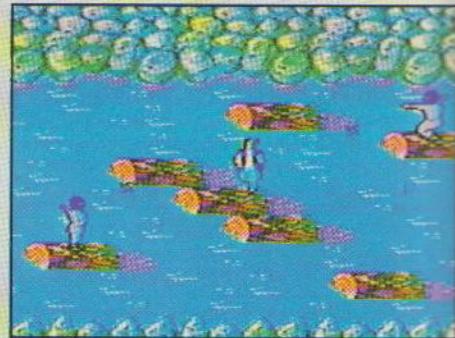
MASTER

Gyokuro é um vilão muito mala sem alça, que enviou seu exército ninja para reprimir o povo pacífico do país de Ohkami, raptou a princesa e a prendeu no porão do castelo. Você é o corajoso Kazamaru, um guerreiro armado apenas com suas flechas ninjas, e deve dar um basta no malvado Gyokuro. Esta é a história de The Ninja, *recente lançamento da Tec Toy para o seu Master System. O jogo é de 1986 e o som do cartucho deixa a desejar. Mas os gráficos estão legais e é um bom game de aventura. Se você curte o gênero, vai gostar.*

Treze desafios

The Ninja tem treze fases. O lance é atirar na renca de ninjas e em todos os objetos que aparecem pelo caminho. Mas, para chegar ao calabouço da princesa e salvá-la, você precisa antes encontrar cinco pergaminhos verdes.

Em todo final de fase, você deve enfrentar este chefe "alho". Mas o cara é fácil de ser detonado

CUIDADO, POIS ESTE JOGO É MÃO-DE-VACA: VOCÊ TEM SÓ 3 VIDAS E NENHUM CONTINUE

Alguns ninjas ficam escondidos atrás das casas. Quando você passa, o cara pula pra cima. Se isso acontecer, use os botões para desaparecer

Quando vem uma cambada de ninjas na fissura de pegar você, apele: desapareça e saia à milhão, transformando-se em redemoinho

Tome cuidado ao entrar em jardins como esse, pois você corre pode ser encurralado por um bando de ninjas. Por isso, se aparecer um, fuja depressa

Na fase 1, mande chumbo no ninja que estava transformado em rocha e pegue um pergaminho verde

Na fase 4, fique atirando na estátua à esquerda até aparecer mais um pergaminho verde

Esta fase do rio é muito esquisita: você não consegue cair na água! Boiada! Então pule de tronco em tronco para desviar -se dos ataques inimigos

PERGAMINHOS MÁGICOS

Dentro do castelo de Ohkami, estão escondidos pergaminhos mágicos de três tipos. Eles estão sempre escondidos em locais inesperados. Por isso, procure bastante. Todos eles dão poderes especiais.

Pergaminho vermelho	aumenta o poder de seus tiros
Pergaminho azul	aumenta a velocidade de sua corrida
Pergaminho verde	pegue cinco para encontrar o caminho até a prisão da princesa

COMANDOS

1	atirar em qualquer direção
2	atirar para frente
1 + 2	desaparecer

A GRANDE CHEGADA.

TODAS AS ARMAS DE SENNA PARA VENCER PROST.

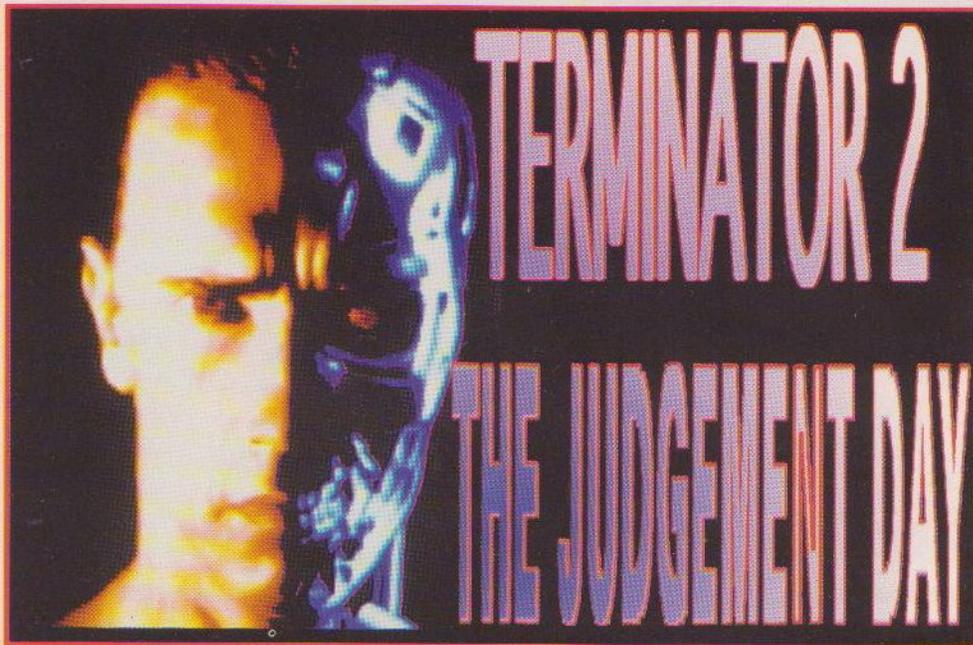
AS CHANCES DE EMERSON E BOESEL NA INDY.

UM PAINEL COMPLETO SOBRE O AUTOMOBILISMO NACIONAL.

HONDA NSX. O ESPORTIVO QUE DÁ 270 Km POR HORA.

Para você que gosta de Fórmula-1, Fórmula Indy, Motovelocidade, carros importados, Fórmula Uno, Ford, Chevrolet e todas as grandes emoções do automobilismo, chegou a revista GRID.

Conheça os bastidores das corridas, os burburinhos dos boxes, a movimentação das equipes e muito mais na revista GRID. Aqui tem sempre mais corrida para você.

TODO MÊS NAS BANCAS.

Terminator 2 *é excelente para matar o tempo, especialmente se você gosta de videogames ou se quer experimentar algo diferente dos simuladores e complicados RPGs. O game segue fielmente o roteiro do filme: você é T-800 e sua missão é localizar e proteger o jovem John e sua mãe, Sarah.*

Game de ação

Terminator 2 é um jogo de ação, que exige reflexos e nenhuma estratégia. A softwarehouse Ocean deixou a desejar em gráficos e sons. O desafio não dá para o gasto, mas em conpensação você só tem uma vida: morreu: bau,bau! Os comandos são facílimos e dispensam joystick. Siga o nosso roteiro e divirta-se!

FASE 1 - SHOPPING

Você enfrentará T-1000 num Shopping. Mas só com cinco tiros na carabina 12. Mas ao começar a fase, mande bala apertando a barra de espaço. Se não conseguir derrotá-lo com essa munição, vai ter de encará-lo na porrada.

Ao levar um tiro, T-1000 vira líquido. Seja rápido e aproveite para atirar antes dele

FASE 2 - PERSEGUIÇÃO

Você e John estão de moto e são perseguidos por T-1000. Cada batida num obstáculo (pedras, tambores etc) tira um ponto de energia de T-800 e uma encostada do caminhão tira muita energia de John. Poças de água ou óleo reduzem sua velocidade e as cápsulas de energia dão 50 pontos de placar ou 2 de energia para T-800. Se conseguir chegar ao final da fase, passe entre as pilastras da ponte: o caminhão de T-1000 ficará entalado.

Use os fusquinhas como rampa de salto e entre bem acelerado

FASE 3 - MANUTENÇÃO

Você precisará reparar a mão direita de T-800. Funciona como uma fase de bônus: conserte-a no menor tempo possível para lotar a barra de energia.

Selecione a peça com a barra de espaço e leve-a à posição certa com o Direcional. Oriente-se pela tela inferior direita

FASE 4 - SANATÓRIO

T-1000 ataca novamente, agora no Sanatório onde você foi resgatar Sarah. Repita a estratégia da Fase 1.

FASE 5 - REPAROS

Nova etapa de reparos. Agora você tem 90 segundos para consertar o olho de T-800, deslocando peças como num puzzle.

Desloque as peças com as setas direcionais e seja rápido para lotar o marcador de energia

FASE 6 - SWAT

Você está saindo da empresa que construiu o Skynet e tem de encarar a Swat. São 4 telas com 3 guardas em cada e não dá para fugir das suas balas: a cada 4 tiros você perde 1 ponto de energia.

Os guardas estão sempre nas mesmas posições: à frente, um pouco acima e um pouco abaixo

FASE 7 - FUGA

T-1000 agora utiliza um helicóptero e o tráfego não ajuda. Cada batida num carro tira 1 ponto de T-800 e cada tiro sofrido reduz a energia de Sarah. A fase só termina quando você destrói o helicóptero.

Olha a sua viatura com o número da "sorte". Capriche na mira para não desperdiçar tiros

FASE 8 - ENCONTRO FINAL

T-1000 agora está bem mais esperto. Tente repetir a estratégia das fases 1 e 4. Se não der certo, parta para a porrada com cuidado: T-1000 tem munição ilimitada.

Luta na siderúrgica. Atire sempre que T-1000 se tornar líquido

LEMBRE-SE: VOCÊ SÓ TEM UMA VIDA E NENHUM CONTINUE

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 286, 10 MHz, 1 Mega livre no Winchester e monitor VGA. Compatível com a placa de som AdLib

Os pinballs não são mais os mesmos. Bons tempos aqueles em que dava pra jogar Cosmic, Sure Shot, Cavaleiro Negro e Fire Action. Ah, você nunca nem ouviu falar nestas máquinas? Pois bem, elas eram a febre do final dos anos 70 e começo dos 80. Depois de mais de dez anos sem novidades, o mercado do bom e velho pinball voltou a pegar fogo. Duas empresas são as responsáveis pela renovação dos "jogos de bolinha": Williams e Data East. E é a Data East quem tem jogado mais pesado. Lançou, nos últimos dois meses, três ótimos pinballs pra você delirar. São eles: **Jurassic Park, Rock and Bullwinkle and Friends e Star Wars.**

MANHAS ESPERTAS

SAQUE BEM OS DETALHES DESTA MÁQUINA. TOTALMENTE DEMAIS!

Muito mais que bolinha

O grande dilema dos pinballs da segunda metade dos anos 80 era decidir se valia ou não a pena colocar elementos "de vídeo" nos jogos. Coisas como o Video Mode de *Terminator.* Hoje esta questão está resolvida. As máquinas de pinball têm tanta tecnologia quanto suas irmãzinhas de vídeo. Os jogadores de arcades agradecem.

Star Wars não foge à regra. É uma máquina complexa, com som do filme, imagens legais no visor monocromático do painel e outras loucuras. Isso sem falar que há mil manhas para sacar. Não dá pra chegar com uma fichinha e ganhar créditos e mais créditos. O lance é torrar uma boa grana para ficar craque. E daí aproveitar pra valer. Mas *Star Wars* vale a pena. É uma daquelas máquinas tão bacanas que não cansam. E ficam mais legais a cada partida.

RAMPA

Uma das chaves para muitos pontos em Star Wars é a rampa. Três rampas dão três milhões de pontos. Sete rampas rendem sete milhões. E, na oitava vez que você manda na rampa, surpresa: acende Bola Extra.

Para ganhar a bola extra, acerte a canaleta do Super Yoda. Ela fica bem ao lado da Death Star, a Estrela da Morte. Um só tiro certeiro e você descola mais uma bola.

ESTRELA DA MORTE

É aqui que você consegue multiball. Há dois jeitos de conseguir três bolas. Nas duas primeiras bolas, acerte a entrada da Estrela seis vezes para acender o multiball. Uma vez aceso, mande a bolinha para dentro da Estrela. E você terá três bolas. Na terceira e última bolinha, a máquina dá uma colher de chá. Basta mandar a bola dentro da Estrela. Simples, não? E muito legal. Jogar com três bolas é ANIMAL!

A misteriosa Estrela da Morte: fonte de pontos e mais pontos. Mire bem!

THE FORCE

Esta canaleta fica na parte inferior e querda da tela. Basta mandar lá quatr vezes com a mesma bolinha para ganhar 2 milhões. É o prêmio para o Dark Side. Tod vez que a máquina falar para você acertar The Force, não hesite: obedeça!

MULTIPLICADOR DE BÔNUS

Derrube as três bandeirinhas que ficar do lado esquerdo da rampa para multipl car seus bônus. Estas bandeiras, além d aumentar o bônus, avançam o Hyper Spac (coletado também na rampa).

JACKPOT

Para acender o Jackpot, você precis estar com três bolas e acertar a Estrela d Morte. Daí, basta mandar ver na rampa Para descolar o Jackpot dobrado, acerte Estrela da Morte mais uma vez e mande bola lá dentro. Uau! Você pode acender Jackpot quantas vezes quiser. Só com u detalhe: o número de vezes que você prec sa acertar a E trela da Mor é progressiv Duas na segun da, três na te ceira e assir por diante.

Dê uma olhada ne te lançador de bo nhas. Ele é um ma che que serve pa atirar...

...nestas naves toda vez que uma bolinha lançada. Use Up e Down para controlar sua mir

CONHEÇA STAR WARS NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

VENDO

...mputador MSX Expert 1. 1 com drive DDX 5 1/4,jogos e ...ivos. Ronaldo J.Mazzini, tel.: ... 52-3006, Taquaritinga, SP.

...aster System com dois contro... um cartucho. Felipe Augusto ...eiredo, tel.:(035) 261-1037, ...anha, MG.

...aster System com 21 cartu... pistola e óculos 3D. Carlos E. ...ges, tel.:(021) 201-4940, Rio ...neiro, RJ.

...aster System com três cartu... e três controles. Robson San... Almeida, tel.:(011) 513-7399, ...aulo, SP.

...aster System 2 com dois con... Tiago Villar Stofflli, tel.:(011) ...498, São Paulo, SP.

...aster System 2 com dois con... e sete cartuchos. Fernando ... Boselli, tel.:(011) 450-3292, ...aulo, SP.

...rbo Game com dois controles ...cartuchos. André Fabiano Sou... ...drigues, tel.:(011) 495-2437, ...aulo, SP.

...s cartuchos Alien 3, Capitão ...ca, Sonic 2, Moowalker e Road ... do Mega Drive. André Luiz ...uda, tel.:(065) 322-2593, ...á,MT.

...rbo Game VG 9000 com dois ...les e seis cartuchos. Rodrigo ...encourt. Rua 11 de Junho, 360, ..., CEP 92110-460, Canoas, RS.

...mputador MSX com disk dri... 5.25", gravador, jogos e ...ivos. Sérgio Augusto Vla...kis, tel.:(011) 441-8163, São ...no do Sul, SP.

...ri 2600 com 10 jogos e um ...e Pro 1. Odileu Rebouças de Souza, tel.:(011) 259-1525, São Paulo,SP.

▶ Cartucho Sonic , do Mega Drive. Sérgio Roberto A. Silva, tel.:(011) 875-4628, São Paulo, SP.

▶ Super NES transcodificado com um cartucho. Reginaldo N. Nascimento, tel.:(011) 858-5839, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive com dois controles e nove cartuchos. Alexandre Pereira Dutra, tel.: (051) 226-0110, Porto Alegre, RS.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com um controle e dois cartuchos. Humberto M.Munhoz Jr., tel.:(011) 543-9562, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Sérgio Antônio Contrim Filho, tel.:(011) 426-4804, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Sonic, Super Monaco GP e Super Thunder Blade, do Mega Drive, todos nas caixas e com manual. Vicente Pinheiro Gaidzinski, tel.:(021) 768-2803, Nova Iguaçu, RJ.

▶ Super NES com dois controles e cartucho Street Fighter 2. Márcio A. Balddoino, tel.:(016) 721-3239, Franca, SP.

▶ Phantom System com 11 cartuchos e Master System 2 com um cartucho. Lucas Pauli Simões, tel.:(011) 440-2245, São Paulo, SP.

▶ Master System com cartuchos e pistola. Alexandro L.A.Cordeiro dos Santos, tel.: (041) 262-3295, Curitiba, PR.

TROCO

▶ Master System completo com 11 cartuchos por Game Gear com cartuchos. Paulo Daniel P.Marchi, tel.:(011) 581-0198, São Paulo, SP.

▶ Jogo Simcity para PC original completo por outro RPG de minha preferência. Paulo Augusto, tel.: (011) 257-8515 após 21:00h, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Street Fighter 2 japonês para Super NES pelo mesmo cartucho só que americano. Fábio Regoto Coura, tel.:(021) 281-8878, Grajaú, RJ.

▶ Mega Drive com 21 cartuchos, óculos 3D, rapid fire e pistola por Mega Drive 2 com pelo menos cinco cartuchos. Alberto Y. Abe, tel.:(011) 544-4036, São Paulo, SP.

▶ Minigame série Master Hard Driver por Sonic, Célia Regina, tel.:(011) 820-8424 rec., São Paulo, SP.

▶ O cartucho Fantasia, do Mega Drive por outro de meu interesse. Jorge Luiz Souza Gonçalves, tel.: (021) 359-3334, Rio de janeiro, RJ.

▶ Master System com oito cartuchos e óculos 3D por Game Gear com seis cartuchos. João Osvaldo B.Z.Rodrigues, tel.:(011) 403-9056, Joanópolis, SP.

▶ O cartucho Sonic e Streets of Rage 2 por Fatal Fury e Splatter House, todos do Mega Drive. Fernando Roig Burgues, tel.:(011) 496-3643, Embu Guaçu, SP.

▶ Bicicleta Aro 20 com 10 marchas por Mega Drive, pago a diferença. Douglas Lali, tel.:(011) 419-7747, São Bernardo do Campo, SP.

▶ Computador CP 400 com três cartuchos mais um Master System 2 com quatro cartuchos e três controles por Mega Drive. Rodrigo Puga Reis, tel.:(021) 331-3162, Rio de Janeiro, RJ.

▶ O cartucho Super Soccer Champ, do Super NES por Batman Returns. Ronaldo Filho, tel.:(063) 851-2750, Gurupi, TO.

COMPRO

▶ Mega Drive usado em bom estado. Douglas Leonardo de Brito. Rua Antônio Marques, 117, Savoy 2, CEP11740-000, Itanhaém, SP.

▶ Master System completo ou Dynavision usado. João César Sawczuk, tel.:(069) 581-2311, Machadinho D'Oeste, RO.

▶ As edições 01 à 28 e 31 à 33 da revista Ação Games. Daniel Correia de Sá da Costa, tel.:(021) 293-3857, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Super Nintendo com dois controles e um cartucho. Jeferson Antônio dos Santos, tel.:(054) 313-1312 Petrópolis, RS.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Igor I. Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

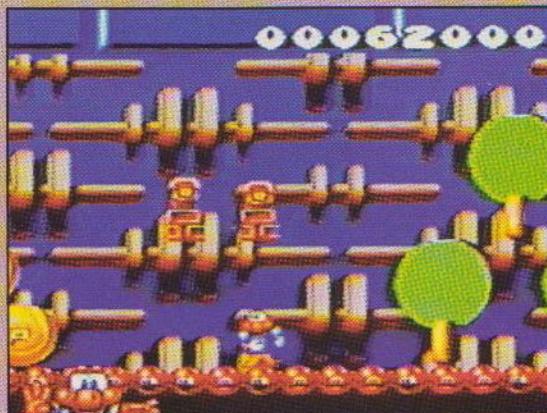
Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição 39, julho de 1993. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena de julho/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 **Fotolito:** Grafcolor, Fotoline Ltda.
ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

MEGA
CAPTAIN PLANET

AJUDE O DEFENSOR DA ECOLOGIA E DA PAZ A CUMPRIR SUAS MISSÕES

SNES
JAMES POND

O DIVERTIDO AGENTE DO FUNDO DO MAR ENCARA O SALVAMENTO DE PINGÜINS NA PRIMEIRA VERSÃO PARA SUPER NES

NES
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

QUEM DIRIA: JIMMY, BILLY, ZITZ, RASH E PIMPLE JUNTOS, DISTRIBUINDO PANCADA PARA TODOS OS LADOS NUM GAME EXPLOSIVO

SHOTS PIT FIGHTER 2 E PRINCE OF PERSIA, PARA MEGA; JURASSIC PARK E COMICHÃO E COÇADINHA, PARA SUPER NES. ESTES SÃO SÓ ALGUNS LANÇAMENTOS PARA OS PRÓXIMOS MESES, QUE VOCÊ VAI CONFERIR

A CONCORRÊNCIA PENSA QUE ABAFA, MAS AÇÃO GAMES NINGUÉM TASCA

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

HAJA LENHA PRA QUEIMAR!!!

ÚLTIMOS DIAS DA GRANDE QUEIMA DE CARTUCHOS NA "TUTTI GAMES".

EGA DRIVE US$ NSULTE JÁ

TREET FIGHTER II
DESERT STRIKE II
FATAL FURY
FLASH BACK

M. DRIVE US$ 19,00

ALIEM III
GREENDOG
SPIDERMAN
SIMPSONS
TASMANIA
A. SENNA GP
BULLS X LAKERS
ECO DOLFIN
HIT THE ICE HOCKEY
ROAD RUSH II
SUPERMAN
TALESPIN

M. DRIVE US$ 25,00

BATMAN III
DESERT STRIKE
EX MUTANTS
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER (TENNIS)
KID CHAMALEON
SIDE POCKET
STREET OF RAGE II
W. TROPHY SOCCER
TINNY TOON
X MEN

M. DRIVE US$ 33,00

BEST OF THE BEST
CHAKAM
CYBERCOP
D. DRAGON
G. LOC
OUT RUM 2019
S. PLATER HOUSE II
7 UP SPORTS

NINTENDO 8 BITS US$ 14,00

BATMAN I
DJ BOY
HOOK
INDIANA JONES
VOLEY DE PRAIA
PUNISHER
ROBOCOP III

NINTENDO 8 BITS US$ 18,00

CAPITÃO PLANETA
F1 HERO II
FLINTSTONES
FERRARI G. PRIX
GOAL
POWER BLADE II
ROCKMAN IV
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPERMAN
S.MARIO III
STREET FIGTHER II
TINNY TOON
WACKI RACES

M. DRIVE US$ 15,00

ARIEL MERMAID
BATMAN RETURN
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONIC II
TARTARUGA IV
CRUE BALL
CASTLE OF ILUSION
DEVIL CRASH
FANTASIA
FIGTHING MASTERS
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
F1 NAKAGIMA
QUACK SHOT
STREET OF RAGE
S.MÔNACO GP
SONIC

NINTENDO 8 BITS US$ 25,00

BARTMAN RADIO ACTIVE
PERNALONGA
DARK WING DUCK
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGHTER III
STREET FIGTHER IV

S. NES US$ 25,00

CHESTER CHETAH
DRAGOSN LAIR
DESERT STRIKE
F1 AGURI SUZUKI
F ZERO
HOOK
MICKEY-M. QUEST
SIMPSONS
ROBOCOP III
STAR WARS
S.SOCCER CHAMP
S DUNKSHOT BASKET
TINNY TOON
TENIS
TOP GEAR
GUN FORCE

S. NES US$ 28,00

ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATMAN RETURN
BULLS X BLAZERS
RUSHING BEAT
PRINCE OF PERSIA

S. NES US$ 36,00

ALIEN III
BEST OF THE BEST
CONTRA III
FATAL FURY
GOAL
JACK CRUSH
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER WING COMANDER
STREET FIGHTER 2½
RAMA ½ II
NIGEL MANSEL

APARELHOS US$

S. NINT. BABY US$ 150,00
S. NINT. COMPL. US$ 190,00

S. NES US$ 50,00

BUBSY
S.F. 2 CHAMPION EDITION
DRAGON BALL
FINAL FIGTH II
STREET COMBAT
TASMANIA

S. NES US$ CONSULTE JÁ

BATLETOADS
COSMO POLICE II
PUTTY
ROYAL RUMBLE
TWIN BEE POP'N
VEGAS STAKES
KAWASAKI CARIBEAN

S. NES US$ 18,00

ACROBAT MISSION
DARIUS TWIN
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNER
RIVAL TURF
SPIDERMAN X X-MAN
STRIKE GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTIMAN
TARTARUGAS IV

L. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5o AND. - CONJ. 52 TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722

Amiga® é pra essas coisas.

Este é o computador mais popular da Europa e o mais vendido na Alemanha. É fácil de usar, vem com editor de textos, planilha eletrônica, banco de dados, 12 jogos e está pronto para multimídia: faz animação de imagens, videoclipes, apresentações, com 4096 cores e 4 canais de som independentes, montados em 2 canais estéreo. Quer montar um audiovisual, jogar um game ou por as contas do escritório em dia ? Amiga® é pra essas coisas.

Aproveite a promoção especial e consulte nossos preços.
Impressora compatível com qualquer PC ou PS.

Commodore

AMIGA® 600 1200 4000

O passaporte da família para o 1º Mundo

PCI *NÓS, FAZEMOS O FUTURO.*

SAC-PCI Tel.: 0800-141516
(ligação gratuita para todo o território nacional)

São Paulo (011): Mappin: 214-4411 R.7564 • OP: 885-6645 • Computer Place: 820-2851 • Multisoft: 535-3431 • RPS: 270-3400 • Layor: 829-9599 **Campinas (0192)**: Albuquerque: 32-3700 • Multibyte: 54-2507 • **Ribeirão Preto (016)**: Mactron: 625-1800 • **Belo Horizonte (031)**: Meta Automação: 281-2828 **Brasília (061):** WF: 225-1414 • M. Marcelino: 274-0980 • **Fortaleza (085)**: LBM: 231-7478 • **Belém (091)**: M. Marcelino: 235-4034 • **Cuiabá (065)**: Milan: 624-2121 • **Rio de Janeiro (021)**: SPE: 297-0088 • CAT: 220-8456 • Zentek: 260-1352 • Compumaq: 224-7010 • **Salvador (071)**: Eqcenter: 235-4209 **Curitiba (041)**: Comasul: 254-8144 • **Florianópolis (0482)**: Comasul: 24-9066 • **Goiânia (062)**: Assiste: 281-4455 • **Porto Alegre (051)**: Casa do Desenho: 343-3211 • CMN: 228-5800 • Digimer: 221-7599 • **Bento Gonçalves (054)**: Comabe: 452-3822 • **Vitória (027)**: Wilson Ramos: 222-5055

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS — CONHEÇA O AMAZONAS

FOX